



Reissuleijona – jatkokehittäminen

Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi

Toimintaterapian
koulutusohjelma
Opinnäytetyö
5.11.2010

Anna Pussinen
Jenny Starck

Koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto
Toimintaterapian koulutusohjelma		Toimintaterapeutti
Tekijät		
Anna Pussinen ja Jenny Starck		
Työn nimi		
REISSULEIJONA – JATKOKEHITTÄMINEN: Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi		
Työn laji	Aika	Sivumäärä
Opinnäytetyö	Syksy 2010	73 + 8 liitettä
TIIVISTELMÄ		
<p>Reissuleijona on toimintaterapeuttiopiskelijoiden Eronen, Järvinen ja Lahtinen keväällä 2009 suunnittelema ja valmistama lautapeli. Peli on kehitetty 7–12-vuotiaiden lasten haastattelun apuvälineeksi toimintaterapia-arviointiin ja terapiakäyttöön. Pelissä on huomioitu psykososiaalinen viitekehys, leikki-mielisyyden malli, sekä lapsen psykologiset kehitystehtävät. Peliin sisältyvä teoria on esiteltynä laajemmin Reissuleijona 2009-pelin opinnäytetyöraportissa. Reissuleijona-peli jäi edellisiltä tekijöiltä sisällöllisesti keskeneräiseksi, eikä sen toimivuudesta lasten kanssa ollut näyttöä. Tästä syntyi opinnäytetyömme tarkoitus kehittää Reissuleijona 2009-peliä toimivammaksi ja tarkoitustaan vastaavammaksi.</p> <p>Reissuleijona-pelille pyydettiin jatkokehittämistä edellisten tekijöiden, yhteistyökumppanin sekä Metropolia Ammattikorkeakoulun opinnäytetyötä ohjaavien opettajien puolesta. Alkuperäinen toive toiminnallisesta lasten haastattelun apuvälineestä oli lähtenyt Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiiriin (HUS) Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikan toimintaterapeutti Arja Pilhjertalta. Pilhjerta toimi yhteistyökumppanina opinnäytetyöprosessissa sekä pelin kehittämisessä. Jatkokehittämisprosessissa mukana olivat myös Reissuleijona 2009-pelin tekijät.</p> <p>Reissuleijona 2009-pelistä toivottiin kokemuksellista tietoa, jolloin tärkeää pelin jatkokehittämisessä oli sen koekäyttö. Peliä koekäytettiin Hietakummun ala-asteen 1–4-luokkalaisilla oppilailla. Pelitilanteet videoitiin ja videohavainnointiaineiston analysoinnin pohjalta jatkokehittämiskohteet suunniteltiin ja toteutettiin. Jatkokehittämiskohteiden toteutuksessa on myös huomioitu yhteistyökumppanin toiveet. Peliin tehtyjä muutoskohteita arvioitiin koekäyttämällä jatkokehitettyä peliä uudelleen Hietakummun ala-asteella, sekä Helsingissä Lauttasaaressa. Koekäyttöihin osallistuneet lapset olivat 7–11-vuotiaita.</p> <p>Reissuleijona-pelin jatkokehittämisprosessissa on huomioitu pelin sisältö, rakenne sekä pelivälineet. Kehittämisprosessissa keskityttiin lapsen ja terapeutin välisen vuorovaikutussuhteen tukemiseen, sekä pelissä esiintyvien kysymyksien muokkaamiseen. Peliin on tehty myös materiaali muutoksia. Reissuleijona 2010-peli auttaa toimintaterapeuttia tutustumaan lapseen ja tukee terapiasuhteen luomista. Jatkokehitettyä Reissuleijona-peliä käyttämällä toimintaterapeutti haastattelee lasta kouluun, kaverisuhteisiin, perheeseen ja kotiin, vapaa-aikaan, itsestä huolehtimiseen, selviytymiskykyyn sekä tunteisiin ja toiveisiin liittyvistä aiheista. Kysymysten aiheet ovat edellistä peliä laajemmin yhteydessä psykososiaaliseen viitekehukseen. Reissuleijona-peli vaatii vielä kehittämistä. Seuraavaksi peliä voitaisiin koekäyttää lapsilla, joilla on esim. psykiatrinen diagnoosi. Lisäksi pelin ulkoasu vaatii jatkokehittämistä.</p>		
Avainsanat: lasten haastattelu, peli, havainnointi, vuorovaikutus		

Degree Programme in Occupational Therapy		Degree Bachelor of Health Care	
Authors Anna Pussinen and Jenny Starck			
Title Further Development of 'Journey Lion': a Board Game Supporting the Interviews of Children of the Ages of 7 to 12			
Type of work Final Project	Date Autumn 2010	Pages 73 + 8 appendices	
<p>ABSTRACT</p> <p>The 'Journey Lion' is a board game designed and constructed in the spring of 2009 by students of occupational therapy Eronen, Järvinen and Lahtinen. The game was developed for the purposes of occupational therapy and assessments of occupational therapy as a tool to support interviews of children between the ages of 7 and 12. The board game was developed in accordance with the psychosocial frame of reference, the model of playfulness as well as with theories of child development. With regards to the content, the 'Journey Lion' was left incomplete by the previous developers, and there was no proof of its functionality. From this basis emerged the idea for our final project to make the 'Journey Lion 2009' more functional and more suitable for its objective.</p> <p>The further development of the 'Journey Lion' was requested by the previous developers, by cooperation partner and by the professors supervising the final projects at the Metropolia University of Applied Sciences. The initial request for a functional tool to support children's interviews came from occupational therapist Arja Pilhjerta, who works at the Children's Psychiatric Polyclinic of Sörnäinen in the Hospital District of Helsinki and Uusimaa's (HUS). Pilhjerta was our cooperation partner in this final project and the development of the game. The previous developers of the 'Journey Lion 2009' were also involved in the further development of the game.</p> <p>Experimental information on the 'Journey Lion 2009' was desired, thus testing of the game became especially important in the process of further development. The game was tested with the children in years 1 through 4 in the lower stage of Hietakumpu Comprehensive School. The playing situations were filmed, and the footage served as a basis for identifying and improving the targets of further development. The changes to the game were evaluated by testing the further developed game again at the Hietakumpu Comprehensive School as well as in Lauttasaari, Helsinki. The children involved in the test runs were from 7 to 11 years old.</p> <p>In the process of further developing the game the emphasis of improvement has been on, the content, structure, and game accessories. The emphasis of development was on supporting the interaction between the child and the therapist as well as altering the questions in the game. The 'Journey Lion' facilitates familiarizing with the child and supports the creation of a therapeutic relationship. By employing the further developed game, occupational therapists can acquire information about the child with regards to their school, relationships with friends, family, free time, self-care, as well as feelings and wishes. The topics of the questions in the further developed game are more widely linked to the psychosocial frame of reference than in the preceding version of the game.</p> <p>Keywords: children's interviews, game, observation, interaction</p>			

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT	3
2.1	Reissuleijona 2009-pelin sisältö ja rakenne	4
2.2	Havainnointi Reissuleijona 2009-pelistä	5
2.3	Yhteistyökumppaneiden näkemykset Reissuleijona 2009-pelistä	6
2.4	Kehittämistyön tavoite, tarkoitus ja tutkimustehtävä	8
2.5	Eettisyys Reissuleijona pelin kehittämistyössä	10
2.6	Reissuleijona 2010-pelin kehittämisprosessi	10
3	PSYKOSOSIAALINEN VIITEKEHYS	14
3.1	Temperamentti	15
3.2	Kiintymyssuhde	15
3.3	Vertaisvuorovaikutustaidot	16
3.4	Leikki	16
3.5	Selviytymiskyky	17
3.6	Yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus	17
4	REISSULEIJONA 2009-PELIN KOEKÄYTTÖ	18
4.1	Havainnointi	19
4.2	Havainnointiaineiston analysointi	20
5	JATKOKEHITTÄMISKOHTEET JA MUUTOKSET	22
5.1	Pelin käyttötarkoitus	22
5.2	Vuorovaikutussuhteen tukeminen	24
5.3	Lapsen kysymykset terapeutille	26
5.3.1	Kysymysten muokkaaminen	28
5.3.2	Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset 1. koekäyttöön	30
5.4	Terapeutin kysymykset lapselle	31
5.4.1	Kysymysten muokausprosessi	35
5.4.2	Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset 1. koekäyttöön	37
5.5	Muut muutokset kysymyskortteihin	43
5.6	Muutokset materiaaleihin	44
6	REISSULEIJONA 2010-PELIN KOEKÄYTÖT	47
6.1	Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen koekäyttö	47
6.2	Reissuleijona 2010 ensimmäisen koekäytön jälkeiset muutokset	48
6.3	Reissuleijona 2010-pelin toinen koekäyttö	51
6.4	Reissuleijona 2010 toisen koekäytön jälkeiset muutokset	52

7	KOEKÄYTTÖISTÄ SAADUT TULOKSET	53
7.1	Pelin käyttötarkoitus	53
7.2	Vuorovaikutussuhteen tukeminen	54
7.3	Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset terapeutille	55
7.4	Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset lapselle	57
7.5	Muut muutokset kysymyskortteihin	61
7.6	Muutokset materiaaleihin	61
7.7	Peliympäristö	62
7.8	Reissuleijona 2010-peliohjeet	63
8	YHTEENVETO JA POHDINTA	64
8.1	Prosessin tarkastelu	64
8.2	Tutkimustehtävä ja yhteistyö	67
8.3	Jatkokehittämisideat	69
	LÄHTEET	72

LIITTEET	LIITE 1. Tiedote vanhemmille 1.
	LIITE 2. Tiedote vanhemmille 2.
	LIITE 3. Havainnointikaavake 1.
	LIITE 4. Havainnointikaavake 2.
	LIITE 5. Peliohjeet
	LIITE 6. Retkipassi
	LIITE 7. Vastausten koontilomake
	LIITE 8. Yhteistyökumppanin palaute

1 JOHDANTO

Reissuleijona on toimintaterapeuttiopiskelijoiden (Eronen — Järvinen — Lahtinen) keväällä 2009 suunnittelema ja valmistama lautapeli. Peli on kehitetty 7–12-vuotiaiden lasten haastattelun apuvälineeksi toimintaterapia-arviointiin ja terapiakäyttöön. Se on suunniteltu psykososiaalisen viitekehyksen (Olson 1999) näkökulmasta. Välineen muotoa viitekehyksen lisäksi tukevat leikkimielisyyden malli (Skard — Bundy 2008) sekä lapsen psykologiset kehitystehtävät (esim. Lyytinen — Korkiakangas — Lyytinen 1998). Reissuleijona-pelin sisältö oli jäänyt edellisiltä tekijöiltä keskeneräiseksi. Sen toimivuudesta lasten kanssa ei myöskään ollut näyttöä. Tästä syntyi opinnäytetyön aihe kehittää Reissuleijona 2009-peliä toimivammaksi ja tarkoitustaan vastaavammaksi.

Reissuleijona 2009-pelille pyydettiin jatkokehittämistä edellisten tekijöiden, yhteistyökumppanin sekä Metropolia Ammattikorkeakoulun opinnäytetyötä ohjaavien opettajien toimesta. Alkuperäinen toive toiminnallisesta lasten haastattelun apuvälineestä on lähtenyt Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin (HUS) Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikan toimintaterapeutti Arja Pilhjertalta. Pilhjerta toivoi toiminallista ja luovaa välinettä lapsen haastatteluun. Peliä ei ole kehitetty diagnoosilähtöisesti, sillä lasten psykiatrian poliklinikan asiakkaiden ongelmat voivat olla hyvin monimuotoisia. Arja Pilhjerta toimi myös jatkokehitetyn Reissuleijona 2010 opinnäytetyön yhteistyökumppanina. Jatkokehittämisprosessissa mukana olivat myös Reissuleijona 2009-pelin tekijät.

Ensimmäinen Reissuleijona 2009-peli oli toimiva väline, mutta sen sisällössä oli kehitettävää sitä käyttäneiden mielestä. Pelin käyttökelpoisuuden lisäämiseksi sisällön kehittämiselle oli todellista tarvetta. Pelin jatkokehittämisen tarkoituksena oli saada pelistä mahdollisimman toimiva ja tarkoitustaan vastaava väline lasten psykiatristen potilaiden haastattelun tueksi. Reissuleijona 2009-pelistä toivottiin kokemuksellista tietoa, jolloin tärkeää pelin jatkokehittämisessä oli sen koekäyttö. Reissuleijona pelin kehittäminen perustui sen koekäyttöön diagnosoimattomien lasten kanssa. Koekäyttö toteutettiin Hietakummun ala-asteen yleisopetuksen 1–4-luokkalaisilla oppilailla keväällä 2010. Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöön osallistui neljä lasta. Pelitilanteet videoitiin ja analysoitiin videohavainnointiaineiston pohjalta. Reissuleijona pelin jatkokehittämiskohteet on suunniteltu ja toteutettu omien kokemusten, pelin koekäytön ja havainnoinnin pohjalta sekä yhteistyössä yhteistyökumppanin ja edellisten tekijöiden kanssa. Peliin tehtyjä

kehittämiskohteita on analysoitu koekäyttämällä muutoskohteita sisältävää peliä. Ensimmäinen Reissuleijona 2010-pelin koekäyttö järjestettiin Hietakummun ala-asteella. Koekäyttöön osallistui viisi lasta. Muutoskohteiden tarkastelun ja tulosten varmistamisen vuoksi pelille järjestettiin toinen koekäyttö Lauttasaareissa syksyllä 2010. Toisen koekäytön lapsiotos oli pienempi. Lapset olivat iältään 7–11-vuotiaita.

Reissuleijona-pelin jatkokehittäminen noudatti konstruktivisen tutkimuksen periaatteita (Ojasalo ym. 2009: 17-22). Opinnäytetyöraportissa peliin sisältyvä teoria on määritelty pääpiirteittäin. Peliin sisältyvä teoria on tarkemmin selvitetty Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraportissa. Pelin jatkokehittämisprosessissa on huomioitu pelin sisältö, rakenne sekä pelivälineet. Pelin kehittämisessä on keskitytty vuorovaikutussuhteen lisäämiseen lapsen- ja terapeutin välille. Laajin kehittämiskohde oli lasten ja terapeutin kysymysten muokkaaminen. Reissuleijona 2010-peli auttaa tutustumista lapseen ja tukee terapiasuhteen luomista. Jatkokehitettyä peliä käyttämällä toimintaterapeutti haastattelee lasta kouluun, kaverisuhteisiin, kotiin ja perheeseen, vapaa-aikaan, itsestä huolehtimiseen, selviytymiskykyyn sekä tunteisiin ja toiveisiin liittyvistä aiheista. Jatkokehitetyn pelin kysymysten aiheet ovat edellistä peliä laajemmin yhteydessä psykososiaaliseen viitekehykseen.

Jatkokehittämistyön keskeiset käsitteet opinnäytetyöraportissa ovat lapsen haastattelu, peli, havainnointi ja vuorovaikutus. Lapsen haastattelu on keskeinen käsite, sillä Reissuleijona peli on suunniteltu lapsen haastattelun tueksi. Suunniteltu väline on peli, sillä se on toimiva 7–12-vuotiaiden lasten haastatteluun. Peli mahdollistaa toiminnallisuuden lapsen haastattelussa, jota yhteistyökumppani on toivonut. Lapsen haastattelun elementteistä ja pelin käytöstä haastattelun tukena on esitelty luvussa 5.1. Havainnointia on käytetty jatkokehittämiskohteiden suunnittelussa pelitilanteiden aikana sekä videohavainnointina pelitilanteiden jälkeen. Havainnointi on määritelty luvuissa 4.1, 4.2 ja 4.3. Vuorovaikutus on keskeinen käsite, sillä lapsen ja terapeutin välistä vuorovaikutusta on pyritty tukemaan Reissuleijona 2010-pelissä. Vuorovaikutusta on tuettu jättämällä pois pelitilanteen aikainen kirjaaminen, sekä yhdenmukaistamalla lapsen ja terapeutin kysymyskorttien aiheita. Vuorovaikutuksen tukemisesta on kerrottu lisää kappaleessa 5.2. Opinnäytetyöraportissa Reissuleijona 2009-pelillä tarkoitamme (Eronen — Järvinen — Lahtinen 2009) Reissuleijona, Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi. Reissuleijona 2010-pelillä tarkoitamme opinnäytetyötämme Reissuleijona - jatkokehittäminen, peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi.

2 KEHITTÄMISTYÖN LÄHTÖKOHDAT



KUVA 1. Pelin kansi. Reissuleijona 2009.

Reissuleijona (kuva 1.) on ke-
väällä 2009 valmistunut, lasten
toimintaterapian haastattelun
apuvälineeksi tarkoitettu lautape-
li. Pelin kehittivät opinnäytetyö-
nään kolme Metropolia ammatti-
korkeakoulusta toimintatera-
peuteiksi valmistunutta opiskeli-
jaa: Venla Eronen, Essi Järvinen
ja Jenni Lahtinen.

Tarve lasten haastattelun apuvälineeseen on lähtenyt työelämästä. Helsingin ja Uuden-
maan sairaanhoitopiirin (HUS), Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikan toimintatera-
peutti Arja Pilhjerta toivoi toiminnallista ja luovaa välinettä 7–12-vuotiaiden lasten
haastattelun tueksi. Hän toivoi välineen tukevan terapiasuhteen luomista ja olevan keino
tutustua lapseen. Peliä ei ole suunniteltu diagnoosilähtöisesti, koska lasten psykiatrian
poliklinikan lasten ongelmat ovat monimuotoisia. Pilhjerta toivoi välineen käsittelevän
Olsonin (1999) psykososiaalisen viitekehyksen eri osa-alueita. (Eronen ym. 2009: 1.)

Reissuleijona 2009-peliä kehitettiin yh-
teistyökumppanin ja edellisten tekijöiden
toiveesta. Reissuleijona 2009-peli oli si-
sällöllisesti keskeneräinen, jolloin se ei
hyödytä työelämää riittävästi. Pelin toimi-
vuudesta diagnosoimattomien lasten kans-
sa ei ole näyttöä. Tavoitteena pelin kehit-
tämisessä on saada peli tulevaisuudessa
sellaiseen muotoon, että se olisi kaikkien
siitä kiinnostuneiden saatavilla. Tulevai-
suudessa Reissuleijona peli voisi olla
myynnissä esimerkiksi Early Learning Oy:ssä tai toimintaterapeutin itse (tai yhdessä
lapsen kanssa) koottavana internetversiona esimerkiksi toimintaterapeuttiliiton internet-
sivuilla.



KUVA 2. Pelinappulat. Reissuleijona 2009.

2.1 Reissuleijona 2009-pelin sisältö ja rakenne

Reissuleijona on kokoa A2 laminoitu lautapeli (kuva 3.), jossa reissuleijonat kiertävät maapallon ympäri. Leijonat (kuva 2.) pysähtyvät yhteensä seitsemässä paikassa, Grönlannissa, Pohjois- ja Etelä-Amerikassa, Delfiiniriutalla, Afrikassa, Australiassa ja Aasiassa. Jokaisessa pysähdyspisteessä terapeutti kysyy lapselta kysymyksiä, sekä vastaavasti lapsi kysyy terapeutilta hänelle osoitettuja kysymyksiä. (Eronen ym. 2009: Liite 4.)



KUVA 3. Pelilauta. Reissuleijona 2009.

Reissuleijona 2009-peli on suunnattu yhteistyökumppanin toiveesta 7–12-vuotiaiden lasten haastattelun apuvälineeksi toimintaterapia-arviointiin ja terapiakäyttöön (Eronen ym. 2009: 6). Lapselle tarkoitetut kysymykset selvittävät psykososiaalisen viitekehyyksen osa-alueista vertaisvuorovaikutustaitoja, leikkiä ja selviytymiskykyä. Kysymykset liittyvät muun muassa lapsen kaverisuhteisiin, perheeseen, kouluun, leikkiin sekä vapaa-aikaan. Lapsen kysymyksiin ei ole oikeaa vastausta ja vastattuaan lapsi saa valita itselleen matkamuistokortin. Ennen matkan jatkamista lapsi saa myös leiman retkipassiinsa. Toimintaterapeutin osuessa pysähdyspisteeseen, kysyy lapsi häneltä visailuhenkisen kysymyksen. Terapeutin kysymyksiin on vain yksi oikea vastaus ja terapeutti saa matkamuiston vain, mikäli hän vastaa kysymyksen oikein. Terapeutilla ei ole retkipassia, vaan se on ainoastaan lasta varten. Retkipassin merkitys perustuu siihen, että ennen pelin alkua lapsi kirjoittaa siihen nimensä ja ikänsä sekä piirtää oman kuvansa. Retkipassin voi myös antaa lapselle muistoksi pelin jälkeen. Matkan varrelta löytyy rosvo-, sekä aarre pisteitä. Rosvopisteeseen joutuessaan pelaaja menettää yhden matkamuistokortin ja vastaavasti aarreruudussa hän saa valita itselleen yhden matkamuistokortin lisää. Lopuksi se pelaaja kenellä on eniten matkamuistoja maaliin päästessään voittaa pelin. (Eronen ym. 2009: Liite 4.)

Peli tarjoaa lapselle keinoja kommunikoida toiminnallisesti suullisen ilmaisun lisäksi. Pelissä on mahdollisuus vastata sanallisesti, kuvakortein tai piirtämällä. Mikäli lapsi ei

osaa lukea terapeutille osoitettuja kysymyksiä, voi hän peittää kysymyksen vastauksen sormellaan ja antaa terapeutin lukea kysymyksen ääneen. Kysymykset voidaan myös lukea yhdessä lapsen kanssa. (Eronen ym. 2009: Liite 4.)

Reissuleijona 2009-peli sisältää pelilaudan, kaksi leijona pelinappulaa, nopan, retkipassin, lapsen ja terapeutin kysymyskortit, matkamuistokortit, leimasimen, kuvakansion, aikajanan, sekä vastauspaperia kirjoittamiselle ja piirtämiselle. Pelissä on myös mukana terapeutille ja lapselle tarkoitettua vastauslomakkeita, joihin kirjataan vastukset pelin aikana. Lisäksi pelissä on mukana pelin käsikirja ja kaavio, johon on luokiteltu mihin psykososiaalisen viitekehyksen osa-alueeseen kutkin lapselle esitetyt kysymykset kuuluvat. Terapeutti voi tarkastaa, mitä ko. kysymyksellä haetaan ja mihin taitotekijöihin kysymys kuuluu. Peli on askarreltu versio lukuun ottamatta pelinappuloita, noppaa ja leimasinta. (Eronen ym. 2009: Liite 4.) Reissuleijona 2009-peliä on yksi kappale Sörnäisten lasten psykiatrian poliklinikalla sekä yhdet kappaleet HUS:n toimintaterapeutti Minna Hulkolla ja Teija Tonterilla, jotka toimivat informantteina Reissuleijona 2009-pelin teossa. (Eronen—Järvinen 2010).

2.2 Havaintoja Reissuleijona 2009-pelistä

Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraporttiin tutustuttiin, jotta saatiin tietoa pelin lähtökohdista sekä peliin pohjautuvasta teoriasta. Opinnäytetyön tekijät tutustuivat myös yhteisökumppanilta saatuun Reissuleijona peliin. Lukemalla raporttia ja pelaamalla peliä useaan otteeseen, saatiin tietoa pelistä, sekä kokemusta pelitilanteesta. Pelaaminen tarjosi myös kokemuksellista tietoa kysymyksistä ja niihin vastaamisesta sekä pelitilanteesta eri rooleissa (lapsi, ”terapeutti”). Pelin toimivuutta pohdittiin muun muassa kysymysten, retkipassin, matkamuistokorttien, pelilaudan, peliohjeiden, kuvakansion sekä aikajanan kohdalla.

Keskinäisissä pohdinnoissa ja pelikokemuksissa eniten hämmästyksiä aiheutti lapsen ja terapeutin kysymysten sisällön erilaisuus. Terapeutti kysyy lapsilta elämän eri osa-alueisiin liittyviä kysymyksiä, kuten koulunkäynnistä, kavereista ja leikeistä. Lapsi puolestaan kysyy terapeutilta visailukysymyksiä, esimerkiksi kysymys 2.: ”*Asuuko Amerikassa norsuja?*” Huomio kiinnittyi siihen, että osa terapeutin kysymistä kysymyksistä oli keskenään hyvin samankaltaisia, jolloin myös vastauksissa esiintyi toistuvuutta. Reissuleijona pelin jokaisessa pysähdyspisteessä terapeutti kysyy kysymyksiä yhteensä

kolmelta eri kysymyskortilta, minkä seuraaminen pelitilanteen aikana oli hankalaa. Oli hankalaa seurata, minkä kysymyskortin vuoro oli, sekä samalla keskittyä itse peliin. Kysymyskorttien pieni koko ja laminoitu pinta vaikeuttivat korttien käsittelyä kädessä. Retkipassin leimaamisen merkitystä pohdittiin, koska vastattuaan lapsi sai myös matkamuistokortin. Lisäksi pohdittiin, onko näiden molempien saaminen tarpeellista, koska tämä pitkittää pelin kestoa ja lisää kustannuksia. Myös matkamuistokorttien kuvien mielekkyyttä pohdittiin 7–12-vuotiaille lapsille soveltuviksi.

Reissuleijona pelin pysähtymispisteistä osa pisteistä on maanosia, mutta osa pisteistä ei kuulu maanosiin, kuten esimerkiksi Delfiiniriutta. Pysähtymispisteiden yhteistämistä samoihin aiheisiin pohdittiin, esimerkiksi niin, että kaikki pysähtymispisteet olisivat maanosia. Pelilaudan koko oli mielestämme iso kustannustehokkuutta ajatellen. Pelilauda on laminoitu ja kiiltäväpintainen, jonka vuoksi sitä on hankala hahmottaa. Pelin käsikirja oli epäselvä ja psykososiaalisen viitekehyksen yhteys kysymyksiin hankalalukuisen. Psykososiaalinen viitekehys oli yhteydessä pelin kysymyksiin vain viitekehyksen vertaisvuorovaikutustaidot, leikki ja selviytymiskyky osa-alueilta. Muita viitekehyksen osa-alueita ei ollut huomioitu kysymyksissä.

Kuvakansion käyttö pelitilanteessa oli hankalaa ja hidasta. Kuvakansion kuvia oli myös vähän, ja esimerkiksi oleellisia harraste- ja vapaa-aika kuvat puuttuivat, mikä rajasi vastausmahdollisuuksia. Aikajanan käyttö selkeyttää todennäköisesti vastauksia, mikäli tarvittava määrä kuvavaihtoehtoja löytyy.

2.3 Yhteistyökumppaneiden näkemykset Reissuleijona 2009-pelistä

Opinnäytetyön ja Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämisprosessissa yhteistyökumppanina toimi Helsingin- ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin (HUS) Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikan toimintaterapeutti Arja Pilhjerta. Helsingin lasten psykiatrian aluepoliklinikat tutkivat ja hoitavat 0 – 12-vuotiaita lapsia, sekä heidän perheitään. Toimintaterapian tavoitteena on tukea ja edistää lapsen kehitystä, jotta lapsi pystyy selviytymään arjen toiminnoista ja vuorovaikutustilanteista. Toimintaterapeutin työnkuvaan kuuluvat muun muassa toimintaterapiatutkimukset, joihin sisältyvät erilaiset tutkimusmenetelmät, vanhempien tapaamiset, kouluhavainnoinnit sekä lausunnot. (Eronen ym. 2009: 3–6.)

Organisaation ja työnkuvan tunteminen ovat myös jatkokehittämistyön kannalta tärkeitä, sillä jatkokehitetty Reissuleijona 2010-peli suunnitellaan myös kyseiseen kontekstiin käytettäväksi.

Pilhjertan työnkuva on muuttunut hallinnollisesti keväällä 2008. Päätöksen myötä Pilhjertan kouluikäisten asiakkaiden määrä on kasvanut ja tästä syystä nousi tarve löytää uusi arviointiväline kouluikäisten lasten arviointiin. Tämän vuoksi Reissuleijona 2009-pelin kehitystyön aihe oli ajankohtainen. Yhteistyökumppani oli myös kokenut kouluikäisten lasten haastattelun haastavaksi, jonka vuoksi hän toivoi toiminnallista välinettä tukemaan lasten haastattelua (Eronen ym. 2009: 2-4). Yhteistyökumppanin mukaan Reissuleijona 2009-peli oli toimiva väline tukemaan lasten arviointia ja haastattelua. Peli oli kuitenkin ulkoisesti ja sisällöllisesti keskeneräinen, eikä hyödyntänyt vielä riittävästi työelämää. Tämän vuoksi Reissuleijona-pelin jatkokehittäminen oli tärkeää ja ajankohtaista. (Pilhjerta 2010a.)

Reissuleijona 2009-peliä ei oltu pelattu lasten kanssa, joten kokemuksellista tietoa pelin toimivuudesta ei ollut. Ennen pelin tuotteistamista on tärkeää saada tietoa pelin toimivuudesta. Yhteistyökumppani toivoi Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöä diagnosoimattomien lasten kanssa, jotta saataisiin vertailupintaa psykiatrisesti diagnosoituihin lapsiin. Yhteistyökumppanin mielestä terapeutin esittämissä kysymyksissä esiintyi toistuvuutta ja ne eivät olleet tarpeeksi johdonmukaisia. Lapsen kysymät kysymykset olivat vaikealukuisia, eivätkä kysymykset olleet yhdenmukaisia terapeutin esittämien kysymysten kanssa. Yhteistyökumppanin toiveesta Reissuleijona 2009-peliä koekäytettiin ja kehitettiin toimivampaan, sekä soveltuvampaan muotoon. Jatkokehittämiskohteet Reissuleijona 2010-peliin tulisi suunnitella Reissuleijona 2009-pelin koekäytön pohjalta. Yhteistyökumppanin toiveesta myös Reissuleijona 2010-pelin taustalla on psykososiaalinen viitekehys. (Pilhjerta 2010a.)

Reissuleijona 2009-pelin tekijöiden tapaamisessa keväällä 2010, keskustelimme pelistä ja sen jatkokehittämisestä. Saimme luvan jatkokehittää Reissuleijona 2009-peliä, sekä hyödyntää kehitystyön pohjalla Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraporttia sekä Reissuleijona 2009-peliä. (Eronen — Järvinen 2010.) Olimme jatkokehittämisprosessin aikana yhteydessä Reissuleijona 2009-pelin tekijöihin sähköpostitse. Heille toimitetaan luettavaksi valmis opinnäytetyöraportti.

2.4 Kehittämistyön tavoite, tarkoitus ja tutkimustehtävä

Opinnäytetyö oli tutkimuksellinen kehittämistyö. Tutkimuksellisessa kehittämisessä pyritään ratkaisemaan käytännössä esiin tulleita ongelmia, uudistamaan tuotetta ja tuomaan tästä uutta tietoa työelämään. (Ojasalo ym. 2009: 17-20). Opinnäytetyöprosessissa selvitettiin pelin ongelmat ja kehittämiskohteet, edellisiä tekijöitä ja yhteistyökumppania haastatteleamalla. Kehittämiskohteita selvitettiin myös pelin koekäyttöillä. Näiden pohjalta valmistuu, jolla on käytännön hyötyä yhteistyökumppanille. Ojasalo ym. (2009: 22) mukaan kehittämistyössä etsitään parempia vaihtoehtoja ja viedään asioita eteenpäin pelkän kuvailun sijaan. Kehittäminen tapahtuu keräämällä tietoa kriittisesti ja systemaattisesti niin teoriasta kuin käytännöstäkin. Lisäksi prosessissa korostuvat jatkuva tiedon kirjaaminen ja sen esittäminen kohderyhmälle kehittämisen eri vaiheissa. Tutkimuksellisuus ilmenee kehittämistyössä tiedon hankintana ja analyttisyytenä. Etsittyä käytännöllistä – ja teoreettista tietoa, erilaisia näkökulmia, omia valintoja, prosessia ja tuloksia arvioidaan ja kritisoidaan. Kehittäminen ei ole pelkkää satunnaista toimintaa, vaan sen tulee olla hyvin järjestelmällistä ja siinä tehdyt valinnat tulee perustella ja dokumentoida tarkoin.

Reissuleijona, Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi – jatkokehittäminen, opinnäytetyön tutkimustehtävä muodostuu neljästä vaiheesta. Ensimmäinen vaihe on *Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö diagnosoimattomien lasten kanssa*, jotta pelin toimivuudesta saadaan käytännön kokemusta sekä tietoa. Pelin koekäyttö on tärkeää, jotta kehittämiskohteita voi suunnitella. Tutkimustehtävän toinen vaihe on *koekäytön, yhteistyökumppanin sekä edellisten tekijöiden näkemysten pohjalta pelin sisällöllinen kehittäminen*. Kolmantena tutkimusvaiheena on *jatkokehitetyn Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt*. Neljäs vaihe on *Reissuleijona 2010-pelin sisällöllisen kehittämisen tarkastelu koekäyttöjen pohjalta*. Tutkimustehtäviin sisältyy myös jatkokehittämiskohteiden materiaalin valmistus. Reissuleijona 2010-peliin valmistetaan uudet lapsen- sekä terapeutin kysymyskortit, retkipassin, vastausten koontilomakkeen terapeutille sekä peliohjeet. Prosessin jälkeen annamme pelin työelämään, yhteistyökumppanin käyttöön. Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittäminen ja tuotteistaminen myyntiin voisivat mahdollisesti toimia seuraavina työvaiheina. Jatkokehittämisprosessin tarkoitus ei ole saada peliä valmiiksi vaan kehittää muutamia valittuja muutoskohteita toimivampaan muotoon.

Tutkimustehtävässä tutkitaan Reissuleijona 2009-pelin toimivuutta diagnosoimattomilla lapsilla. Tarkoituksena on myös pohtia, mihin toimintaterapiaprosessin vaiheeseen peli soveltuu ja kuinka pelistä saataisiin terapeutin ja lapsen vuorovaikutusta tukevampi. Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämisessä keskitään toteuttamaan peliin sisällöllisiä muutoksia. Keskeisenä tarkoituksena on lapsen ja terapeutin kysymysten muokkaus ja uudistaminen sekä kysymyskorttien valmistus. Kysymyskorttien sisällössä pohditaan mitä kysymyksillä halutaan selvittää ja tietää lapsesta, sekä millä tavalla kysymykset tulisi esittää, jotta ne olisivat mahdollisimman selkeitä ja ymmärrettäviä. Tärkeää on huomioida yhteistyökumppanin toive saada lapsen ääni kuuluviin (Pihlajärvi 2010b). Lisäksi pohditaan, miten kysymykset tukisivat mahdollisimman hyvin ja laajasti Olssonin (1999) psykososiaalisen viitekehyksen kaikkia osa-alueita. Tarkoituksena on myös välttää kysymysten keskinäistä samankaltaisuutta, jotta vastaukset olisivat mahdollisimman informatiivisia. Tietoa Reissuleijona pelin toimivuudesta kerätään kriittisesti koekäyttökokemuksista, työelämän käytännöstä sekä teoriasta. Opinnäytetyön tekijät ovat koko prosessin ajan säännöllisesti yhteydessä yhteistyökumppaniin ja kuulevat hänen mielipiteitään jatkokehittämisprosessissa.

Reissuleijona pelin ulkoasu vaati muutoksia. Muutoksia ei kuitenkaan toteuteta aikaresurssien ja opinnäytetyöaiheen rajaamisen vuoksi. Mikäli peli tuotteistetaan esimerkiksi Early Learning Oy:n myyntiin, on mahdollisuus hyödyntää yrityksen käytössä olevia kuvamateriaaleja, joka lisää kustannustehokkuutta (Sarmas-Purhonen 2010). Tämän vuoksi opinnäytetyön tekijät eivät puutu Reissuleijona pelin kuvitukseen ja materiaaleihin tarkemmin, sillä tuotteistaminen on erillinen prosessi. Pelin ulkoasuun tehdään muutoksia ainoastaan kysymyskorttien, retkipassin sekä peliohjeiden kohdalla. Jatkokehittämistyön teoriataustana on psykososiaalinen viitekehys, kuten Reissuleijona 2009-pelissä. Reissuleijona peliin vaikuttavat lisäksi lapsen psykologiset kehitystehtävät, tutkimukset lapsen haastattelusta ja leikkisyyden malli. Pelin jatkokehittämisessä on huomioitu edellä mainitut tekijät. Aiheen rajaamisen ja tiedon toistuvuuden vuoksi tässä opinnäytetyöraportissa ei määritellä näitä kaikkia teorioita, sillä teorian on määriteltävä Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraportissa. Tarkemmin taustalla olevaan teoriaan tutustumiseksi suositellaan Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraportin lukemista. Opinnäytetyön tarkoituksena on tuoda käytännön hyötyä työelämään, kehittämällä tuotetta toimivampaan muotoon, jotta sitä voidaan hyödyntää lastenpsykiatriassa toimintaterapiassa. Jatkokehitetty peli annetaan yhteistyökumppanille.

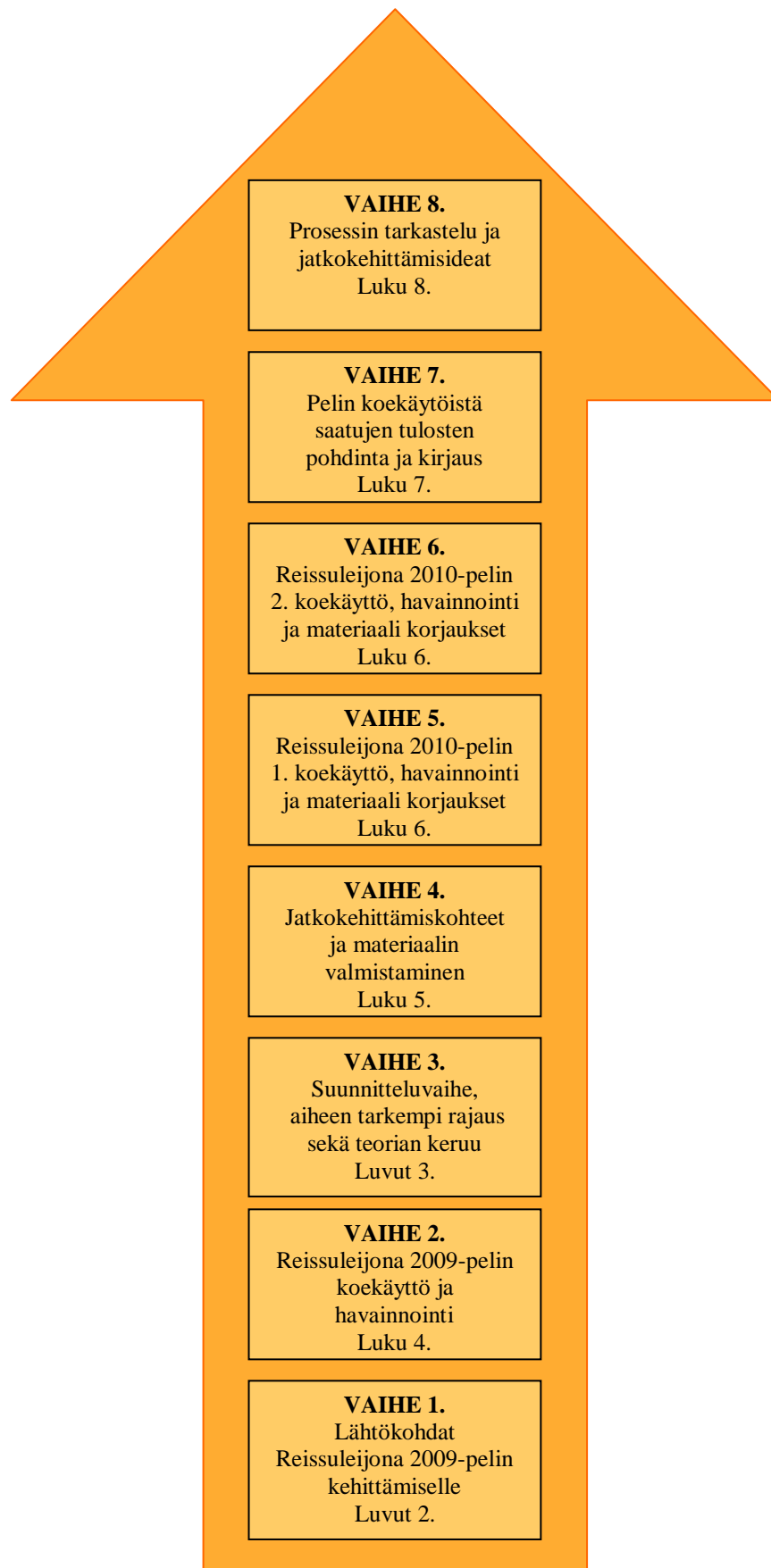
2.5 Eettisyys Reissuleijona pelin kehittämistyössä

Tutkimusetiikalla tarkoitetaan sovittujen asioiden noudattamista suhteessa esimerkiksi toimeksiantajaan, tutkimuskohteeseen sekä kollegoihin. Hyvällä tieteellisellä käytännöllä tarkoitetaan, että tutkijat noudattavat eettisesti kestäviä tiedonhankinta- ja tutkimusmenetelmiä, joita tiedeyhteisö on kelpuuttanut. Tutkimuksen on esitettävä, miten vanhaa tietoa voidaan hyödyntää tai yhdistellä uudella tavalla. Tutkimus voi myös tuottaa uutta tietoa. (Vilkkä 2005: 30.) Opinnäytetyötutkimuksessa hyödynnetään vanhaa tietoa Reissuleijona 2009-pelistä sekä yhdistetään sitä uuteen tietoon, Reissuleijona 2010-peliin ja opinnäytetyöraporttiin.

Koko opinnäytetyöprosessin ajan noudatettiin yhteistyökumppanin kanssa tehtyä yhteistyösopimusta. Salassapitovelvollisuuden koekäyttöihin osallistuneiden lasten suhteen huomioitiin. Reissuleijona 2009- ja 2010-pelien koekäyttöihin osallistuneet lapset olivat alaikäisiä, joten luvat koekäyttöihin osallistumisesta ja pelitilanteiden videoinnista pyydetään ja saatiin lasten vanhemmilta (liite 1 ja liite 2.). Reissuleijona 2010-pelin koekäyttöön osallistuneiden lasten vanhemmilta pyydettiin ja saatiin myös luvat pelitilanteiden videoaineiston näyttöön opinnäytetyön julkistamisseminaarissa marraskuussa 2010. Opinnäytetyön teossa, tekijät noudattivat eettisesti kestäviä tiedonhankintamenetelmiä lähteiden keruussa sekä pelin kaikissa koekäytöissä.

2.6 Reissuleijona 2010-pelin kehittämisprosessi

Opinnäytetyö eteni konstruktiiivisen prosessimallin mukaisesti (kuvio 1.). Kun kehittämistehtävänä on luoda konkreettinen tuotos ja tutkimuksessa pyritään luomaan tuotteelle uusi rakenne käytännönläheisellä tavalla, on kyseessä konstruktiiivinen tutkimus. (Ojasalo ym. 2009: 65.) Osa Reissuleijona 2009-pelimateriaaleista on säilytetty myös jatkokehitetyssä Reissuleijona 2010-pelissä, mutta uutta pelimateriaalia on myös tehty kysymyskorttien, retkipassin sekä vastausten koontilomakkeen kohdalla. Uutta rakennetta on luotu käytännönläheisellä tavalla, joka tässä tapauksessa oli Reissuleijona 2009- ja 2010-pelien koekäytöt. Konstruktiiivisessa tutkimuksessa sidotaan käytännön ongelma ja sen ratkaisu teoreettiseen tietoon. Tällaiseen tutkimusmenetelmään vaaditaan suunnittelua, toteuttamista ja testaamista. (Ojasalo ym. 2009: 65.). Opinnäytetyöprosessissa mukailtiin Ojasalon ym. (2009: 67) konstruktiiivista kehittämisprosessia.



KUVIO 1. Opinnäytetyön kehittämisprosessi Ojasalo ym. (2009: 67) mukailleen.

Prosessin ensimmäisessä vaiheessa lähdettiin lähtökohtien etsimisestä Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämiseksi. Lähtökohtana oli selvittää, kuinka Reissuleijona 2009-peli oli kehitetty ja minkälaisia ajatuksia pelistä oli yhteistyökumppanilla, alkuperäisillä tekijöillä, sekä mitä ajatuksia meille nousi pelistä. Käytännön tietoa kerättiin pelaamalla Reissuleijona 2009-peliä. Teoriatietoa etsittiin muun muassa psykososiaalisesta viitekehuksesta sekä kehittämisprosessista. Prosessin ensimmäisessä vaiheessa rajattiin myös kehittämistyön tarkoitus ja tutkimustehtävä. Prosessin ensimmäinen vaihe esitellään luvussa 2.

Prosessin toisessa vaiheessa toteutettiin Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö. Koekäyttö toteutettiin Hietakummun ala-asteen 1.-4. luokkalaisilla oppilailla. Koekäytön tarkoituksena oli saada tietoa pelin toimivuudesta diagnosoimattomilla lapsilla yhteistyökumppanin toiveesta sekä jatkokehittämiskohteiden pohtimista ja suunnittelua varten. Hirsjärven (2004: 203) mukaan käytännön tiedonkeruu vaati tilanteen havainnointia. Jotta havainnointia pystyttiin hyödyntämään mahdollisimman laajasti ja tutkimaan pelin koekäytöstä saatua tietoa tarkemmin, kaikki lasten kanssa suoritettut pelitilanteet videoitiin. Videohavainnointi mahdollisti tarkemman ja suunnitelmallisemman havainnoinnin ja tiedonkeruun myös pelitilanteiden jälkeen. Videohavainnointeihin oli saatu koekäyttöihin osallistuneiden lasten vanhempien suostumus. Prosessin toinen vaihe on esiteltynä luvussa 4.

Kolmannessa vaiheessa suunniteltiin, kuinka Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämisprosessi viedään eteenpäin. Tutkimustehtävä ja aihe rajattiin tarkemmin. Teoreettisen tiedon keruuta jatkettiin, erityisesti Olsonin (1999) psykososiaalisen viitekehyksen osalta. Kun taustatietoa, teoriaa ja aineistoa oli kerätty riittävästi, pohdittiin Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämiskohteita. Prosessin kolmas vaihe on esitettynä luvussa 3.

Prosessin neljäs vaihe sisälsi jatkokehittämiskohteiden suunnittelun. Tässä prosessivaiheessa pohdittiin kysymysvaihtoehtoja sekä muokattiin näitä useaan otteeseen. Neljännessä vaiheessa muokattiin myös retkipassia, vähennettiin matkamuistokortteja sekä poistettiin leimasimen käyttö. Tässä vaiheessa pelistä kehitettiin vuorovaikutussuhdetta tukevampi, muun muassa kirjaamisen luopumisella pelitilanteesta ja pelitilanteen videoimisella. Kehittämisprosessissa ratkaisujen tulee olla perusteltuja, tarkkaan harkittuja ja ne tulee sisällyttää itse tuotokseen (Ojasalo ym. 2009: 67).

Jatkokehittämiskohteet on perusteltu opinnäytetyöraporttiin. Kysymysten muokkausprosessin jälkeen valmistettiin kaikki materiaali muutokset Reissuleijona 2010-pelin ensimmäistä koekäyttöä varten. Neljäs prosessivaihe on esitelty luvussa 5.

Viidennessä vaiheessa suoritettiin jatkokehitetyn Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen koekäyttö Hietakummun ala-asteella 1-4-luokkalaisilla oppilailla. Koekäytön tarkoituksena oli saada tietoa kehitetyn pelin toimivuudesta, sekä mahdollisista jatkokehittämisideoista. Koekäytön pohjalta päädyttiin tekemään pieniä muutoksia ja tarkennuksia peliin. Terapeutin kysymiin kysymyksiin lisättiin muutama keskeinen kysymys ja muutamien kysymysten asettelua muutettiin, myös retkipassin sisältöä tarkennettiin. Lisäksi kaikki muutokset korjattiin pelimateriaaleihin. Prosessin viides vaihe löytyy luvusta 6.

Prosessin kuudennessa vaiheessa suoritettiin vielä toinen Reissuleijona 2010-pelin koekäyttö, jotta saatiin tietoa uusien muutosten toimivuudesta. Ohessa varmistettiin aiempia tuloksia. Kehittämiskohteita havainnoitiin videolta havainnointikaavakkeen avulla. Tässä vaiheessa Reissuleijona 2010-peliin tehtiin ohjekirja (liite 5) Reissuleijona 2009 käsikirjan pohjalta. Nimi muutettiin käsikirjasta ohjekirjaksi. Reissuleijona 2010-pelin toisen koekäytön jälkeen muokattiin vielä lapsen esittämien kysymysten teksti suuraakkosiksi. Prosessin kuudennessa vaiheesta kerrotaan luvussa 6.

Seitsemännessä vaiheessa pohdittiin ja kirjattiin kaikki Reissuleijona 2010-pelin koekäytöistä saadut tulokset opinnäytetyöraporttiin. Tulosten tulkinnassa tarkasteltiin havainnointilomakkeita, joihin oli koottu videohavainnointiaineiston materiaalia. Havainnot ja vertailtiin Reissuleijona 2009-pelin koekäytön havainnointeihin. Prosessin seitsemäs vaihe ja tulokset ovat esitettyinä luvussa 7.

Prosessin kahdeksannessa vaiheessa, eli viimeisenä tarkasteltiin koko Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämisprosessia. Prosessin onnistumista tarkasteltiin vaiheittain, missä onnistuttiin ja mitä olisi voitu tehdä toisin. Kahdeksanteen prosessivaiheeseen sisältyi myös pohdinta tutkimuskysymyksiin vastaamisesta sekä työskentelystä. Kahdeksannessa vaiheessa on esitelty Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämisideat, joita prosessin aikana tuli esiin. Prosessin kahdeksannen vaiheen sisältö on luvussa 8.

3 PSYKOSOSIAALINEN VIITEKEHYS

Reissuleijona 2009-peli pohjautuu Laurette Olsonin (1999) kehittämään psykososiaali- seen viitekehukseen. Psykososiaalisen viitekehysten osa-alueet ovat temperamentti, kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki, selviytymiskyky sekä yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus. Tämän viitekehysten käyttö sopii työskenneltäessä lasten kanssa, joiden kyky sitoutua leikkiin on heikentynyt, lapsiin joilla on esimerkiksi psykiatrinen diagnoosi, oppimisvaikeuksia tai psykososiaalisia ongelmia kuten esimerkiksi ongelmia ihmissuhteissaan. Psykososiaalinen viitekehysten tarkoituksena on vahvistaa lapsen taitoja, leikkiä ja mielenterveyttä tukevia ihmissuhteita. (Olson 1999: 323.) Psykososiaalista viitekehystä käyttävä toimintaterapeutti saa tietoa siitä, miten lapsi toimii päivittäisessä elämässään. Toimintaterapeutti selvittää lapsen toimintojen psykososiaalisen sisällön ja merkityksen. Psykososiaalinen viitekehys selvittää lapsen omaa käsitystä.

Psykososiaalinen viitekehys tukee hyvin pelin tarkoitusta, sillä Reissuleijona 2010-peli on suunnattu lastenpsykiatrian toimintaterapiaan, jossa lasten ongelmat ovat usein monimuotoisia. Lapsesta on myös helpompi kerätä tietoa hänen sitoutuessaan johonkin leikkitoimintaan. (Olson 1999: 350). Yhteistyökumppani oli myös toivonut Reissuleijona 2009-pelin kehittäjiltä pelin rakentuvan tämän viitekehysten ympärille. Hän oli toivonut pelin käsittelevän psykososiaalisen viitekehysten osa-alueista etenkin vertaisvuorovaikutustaitoja, leikkiä ja selviytymiskykyä. Edellisen pelin kehittäjät ovat huomioineet vain nämä kolme osa-aluetta Reissuleijona 2009-pelin terapeutin kysymyksissä lapselle. Pelin suunnittelussa ja pelin pelaamisessa on kuitenkin huomioitu kaikki psykososiaalisen viitekehysten osa-alueet. (Eronen ym. 2009: 12, 40.)

Yhteistyökumppanin tapaamisissa nousi esiin tarve selvittää jatkokehitetyssä Reissuleijona 2010-pelissä myös muihin psykososiaalisen viitekehysten osa-alueisiin kuuluvia aiheita, esimerkiksi temperamenttia ja kiintymyssuhdetta (Pillherta 2010b). Tämän vuoksi päädyttiin hyödyntämään pelissä esiintyvissä kysymyksissä psykososiaalista viitekehystä laajemmin. Tässä luvussa avataan käyttämämme psykososiaalisen viitekehysten osa-alueet; temperamentti, kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki, selviytymiskyky ja yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus. Laajemmin psykososiaalisesta viitekehyksestä, sekä sen yhteydestä peliin löytyy Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraportissa.

3.1 Temperamentti

Temperamentilla tarkoitetaan lapsen luontaista ja perittyä tapaa olla vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Temperamentin ominaisuuksiin kuuluvat yksilön tapa suhtautua uusiin tilanteisiin, aktivaatiotaso, kyky sopeutua muutokseen, mieliala ja sen ilmaisu, häiriöalttius, tarkkaavuus, sinnikkyys sekä biologisten toimintojen säätely. (Olson 1999: 324, 344)

Olsonin (1999: 324) mukaan temperamentit voidaan jakaa kolmeen kategoriaan; lapsiin joita on helppo miellyttää, lapsiin jotka toimivat johdonmukaisesti, mutta voivat vetäytyä ja hermostua muutoksista sekä lapsiin jotka ovat temperamentiltään vaikeita. Lapsen ympäristöllä voi olla vaikutusta temperamentin ilmenemiseen. Sosiaalinen ja fyysinen ympäristö määrittelevät lapsen temperamentin ilmenemistä, mutta jokaisen temperamentti on pohjimmiltaan vakaa. Ympäristö voi kuitenkin vaikuttaa lapsen temperamentin ilmenemiseen. Ne lapset joilla on vaikea temperamentti, ovat rauhallisempia ja positiivisempia sellaisessa ympäristössä, mikä on järjestetty vähentämään fyysistä ja emotionaalista stressiä. (Olson 1999: 324- 325.)

3.2 Kiintymyssuhde

Lapsen ja vanhemman välistä emotionaalista sitoutumista toisiinsa kutsutaan kiintymyssuhteeksi. Kiintymyssuhde muodostuu vanhemman tehtävästä hoivata lasta, antaa tälle tukea ja turvallisuutta sekä tyydyttää lapsen biologiset tarpeet. Lapsi puolestaan oppii yleensä odottamaan ja hakemaan hoitajansa apua tarvittaessa. Kiintymyssuhde perustuu siis lapsen ja vanhemman väliselle suhteelle. Hyvin kekeistä kiintymyssuhteessa on, että lapsi kykenee ennakoimaan saavansa apua, suojelua ja lohtua. Hoivaajan tulee näin ollen olla johdonmukainen, jotta lapsi tietää mitä odottaa. Tällaisesta suhteesta on mahdollisuus turvalliseen kiintymyssuhteeseen, joka vaikuttaa lapsen itseluottamukseen positiivisesti. (Olson 1999: 327.)

Kiintymyssuhteella on merkitystä lapsen taitojen kehitykseen. Lapsen kehittyessä, varhaisen kiintymyssuhteen laatu heijastuu kykyyn luoda ja ylläpitää sosiaalisia suhteita vertaisiinsa sekä muihin aikuisiin. Kiintymyssuhteella on myös vaikutusta oppimiseen ja sekä leikki- ja ongelman ratkaisutaitoihin. (Olson 1999: 325, 327.)

3.3 Vertaisvuorovaikutustaidot

Vertaisvuorovaikutustaidot rakentuvat varhaisen vuorovaikutussuhteen perustalle, jonka lapsi ja vanhempi ovat muodostaneet. Lapsen ja vanhemman suhteessa koetulla mielihyvällä on vaikutus lapsen kykyyn ottaa kontaktia, tehdä leikkialoitteita sekä vastata niihin. Muiden lasten kanssa leikki ei kuitenkaan ole samanlaista, kuin vanhempien kanssa. Vanhemmat antavat usein lapsen johtaa leikkiä, mutta muut lapset ovat vaativampia ja tuovat oman tahtonsa mukaan leikkiin. Vertaissuhteissaan lapset opettelevat omien halujensa esittämistä, toisten kuuntelua, neuvottelua ja kompromissien tekoa. (Olson 1999: 330.) Lapsen kasvaessa, hän oppii vaatimaan yhä enemmän vertaissuhteitaan. 6-vuoden iässä lapsi alkaa etsiä kavereita toiminnan ja kiinnostuksen kohteiden mukaan. Lapsi huomaa pitävänsä toisista lapsista enemmän kuin toisista heidän vuorovaikutustaitojen, temperamentin, kiinnostuksenkohteiden ja taitojen mukaan. 9-vuotiaana ystävyysuhteen merkitys korostuu. Ystävän kanssa jaetaan salaisuuksia sekä autetaan toisia. 11-vuoden iässä lapsi etsii ystävistään luottamukseen perustuvaa, turvallista suhdetta. (Olson 1999: 330- 331.)

3.4 Leikki

Leikki määritellään toimintana, jonka tarkoituksena on tuottaa mielihyvää. Terve lapsi omaa motivaation leikkiin ja hän nauttii ja iloitsee siitä. Leikillä on vaikutusta lapsen fyysisten, sosiaalisten, kognitiivisten ja psykologisten taitojen kehittymiseen. Leikin avulla lapsi oppii stressinhallintaa sekä vuorovaikutustaitoja perheen ja vertaistensa kanssa. Leikin kehitys alkaa jo varhaislapsuudessa ja sitä kehittää lapsi-vanhempisuhteen muodostama kiintymyssuhde. Kun lapsi on turvallisesti kiintynyt, hän on varma itsestään ja avoin taitojen kehittämislle. Turvallisella kiintymyssuhteella on merkitystä muun muassa ongelmanratkaisukyvyyn, oppimisen, selviytymiskeinojen sekä vuorovaikutustaitojen kehittymiseen. Vanhemman ja lapsen välisellä vuorovaikutuksella on myös merkitystä vertaisvuorovaikutustaitojen kehittymiseen. Vertaisvuorovaikutustaidot ja leikkitaidot kehittyvät yhdessä ja ovat toisistaan riippuvaisia. Jos lapsi omaa hyvät leikkitaidot, sitoutuu hän helposti myös muihin lapsiin. Hyvät sosiaaliset taidot omaava lapsi, saa tilaisuuksia valmistaa leikkitaitojaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa. (Olson 1999: 332- 334.) Olson (1999: 334) määrittää vapaa-ajan leikistä erilliseksi, mutta leikki valmistaa lasta vapaa-ajalla tarvittavia taitoja varten. Näillä taidoilla on myös merkitystä lapsen vapaa-ajan osallistumiseen.

3.5 Selviytymiskyky

Selviytymiskyky käsitteellä selvitetään lapsen luontaista tapaa käsitellä uusia ja vaikeita tilanteita. Kiintymyssuhde luo perustaidot myös selviytymiskyvylle. Selviytymiskyvyn kehittymiseen vaikuttaa vanhempien kyky tukea lapsen selviytymiskeinoja, jotka ohjaavat lasta sitoutumaan fyysiseen ja sosiaaliseen maailmaan ja jotka ovat yhteensopivia lapsen temperamentin kanssa. Kasvun myötä, lapsi alkaa vähitellen ottaa itse vastuuta omasta käyttäytymisestään, kykenee säätelemään omaa stressitilaansa tiedostamalla oman emotionaalisen tilansa ja aloittamaan sen mukaisen stressiä vähentävän toiminnan tai vuorovaikutuksen. (Olson 1999: 341.) Lapsella on yleensä luontainen kyky vähentää stressiä, jota uudet ja haastavat tilanteet tuottavat. Tämän vuoksi lapsi on lannistumaton ja stressaavan tilanteen jälkeen, hän kykenee palauttamaan tunnetasapainonsa ja jatkamaan toimintaa. Lapsella on tapana kohdata vaikeat tilanteet positiivisella tavalla, mikä ehkäisee turhautumista ja itsetunnon heikkenemistä. Jos lapsi kohtaa ongelman, hän etsii uuden toimintatavan tai pyytää apua esimerkiksi vanhemmiltaan. (Olson 1999: 341-342.)

3.6 Yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus

Lapselle tärkeimmät ja merkityksellisimmät ympäristöt ovat koti, päiväkotia tai koulu sekä yhteisö. Ympäristön ja lapsen välinen vuorovaikutus on tärkeä osa lapsen kehitystä. Kodin tehtävä on tarjota lapselle turvallisuutta, arvoja, rooleja sekä voimavaroja. Tärkeintä tässä ympäristössä on huolehtivan ja johdonmukaisen aikuisen läsnäolo. (Olson 1999: 342.) Koulu on yksi keskeinen osa lapsen ympäristöä. Koulun tulee olla fyysisesti turvallinen ympäristö, tyydyttää lapsen biologiset tarpeet sekä tarjota hänelle tarvittavat tilat ja välineet tukemaan oppimista. Opettajan tehtävänä on olla hoivaava ja lapsen saatavilla. Opetuksen tehtävänä on kehittää lapsen elämän taitoja tarjota mahdollisuuksia kykyjen kehittämiseen ja haavoittuvuuksien kompensointiin. (Olson 1999: 343.)

Yhteisö puolestaan sisältää tilaa, resursseja sekä vapauden sitoutua erilaisiin yhteistoi-
mintoihin. Yhteisössä tulisi olla aikuisten ja kavereiden roolimallit heti saatavilla. Hyvän yhteisön keskeinen tehtävä on tarjota lapselle mahdollisuus tutkia fyysistä ympäristöään turvallisesti. (Olson 1999: 343.)

4 REISSULEIJONA 2009-PELIN KOEKÄYTTÖ

Opinnäytetyön yksi keskeinen tutkimustehtävä yhteistyökumppanin toiveesta oli Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö diagnosoimattomien lasten kanssa. Yhteistyökumppani halusi käytännön kokemuksellista tietoa, siitä miten diagnosoimattomat lapset kokevat pelin ja vastaavat heille osoitettuihin kysymyksiin. Näitä kokemuksia ja vastauksia voitaisiin ”peilata” psykiatrisen diagnoosin omaaviin lapsiin lasten psykiatrian poliklinikalla. (Pihlajärvi 2010a.) Reissuleijona 2009-peliä ei oltu koekäytetty edellisten tekijöiden toimesta, jonka vuoksi tietoa sen toimivuudesta diagnosoimattomilla lapsilla ei ollut. Reissuleijona 2009-pelin koekäytön ollessa ensimmäinen tutkimustehtävän vaihe, myös seuraavat tutkimustehtävänvaiheet mahdollistuivat loogisessa järjestyksessä. Ilman Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöä, jatkokehittämiskohteiden pohdinta ja suunnittelu Reissuleijona 2010-peliin olisi ollut mahdotonta.

Reissuleijona 2009-pelin koekäytöstä ja aikatauluista sovittiin Hietakummun ala-asteen rehtori Tuula Tuomisen kanssa (Tuominen 2010a). Hietakummun koulu valittiin mukaan yhteistyöhön opinnäytetyötä ohjaavan opettajan suosituksesta. Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö järjestettiin Helsingissä, Hietakummun ala-asteella iltapäiväkerhon tiloissa keväällä 2010. Peliä pelattiin yleisopetuksen 1.–4.-luokkalaisten tyttöjen ja poikien kanssa. Koekäyttöön osallistui kultakin luokka-asteelta yksi oppilas. Yhteensä koekäyttöön osallistuneita lapsia oli neljä. Hietakummun ala-asteella ei ole 5. ja 6. luokka-asteita. Yhteistyökumppanin sekä opinnäytetyötä ohjaavien opettajien kanssa yhteistyössä on sovittu, pelin koekäyttöjen rajaamisesta 1.–4.-luokkalaisiin lapsiin.

Kaikki Reissuleijona 2009-pelitulanteet videoitiin vanhempien suostumuksella. Koekäytön pelitulanteita ja videointia varten on lähetetty tiedote (liite 1) lasten vanhemmille. Luvat pelaamiseen sekä videointiin saatiin kaikkien neljän lapsen vanhemmilta. Pelitulanteiden videointi oli tärkeää, jotta tilanteisiin voidaan palata uudelleen ja syvällisempi tutkimus ja havainnointi mahdollistuvat. Koekäytön työnjaossa toinen opiskelija toimi ”terapeutin” roolissa ja toinen sivusta havainnoijana. Pelitulanteen ohessa molemmat opiskelijat kirjasivat havaintoja, jotka koottiin yhteen pelitulanteiden jälkeen. Tämä luku sisältää pääpiirteissään käsitteet: *havainnointimenetelmä*, *videohavainnointi* ja *havainnointiaineiston analysointi*, sekä niiden yhteyden opinnäytetyöhön. Reissuleijona 2009-pelin koekäytön tuloksia ja jatkokehittämiskohteita on pohdittu seuraavassa pääluvussa.

4.1 Havainnointi

Tutkimuksellisessa kehittämistyössä, havainnointi on todella tärkeä ja hyödyllinen menetelmä (Ojasalo ym. 2009: 103). Havainnointimenetelmän käyttö mahdollistaa monipuolisen ja mielenkiintoisen aineiston keruun (Hirsjärvi ym. 2004: 203). Havainnointimenetelmää hyödyntäen on mahdollisuus saada tietoa erilaisista näkökulmista. Tutkimuksellisessa kehittämistyössä havainnointi ei ole vain sattumanvaraista, vaan systemaattista havainnointikohteiden tarkastelua. Havainnointimenetelmä sopii hyvin vuorovaikutuksen tutkimiseen sekä sellaisiin kehittämistehtäviin, joissa kohteena on yksilön toiminta ja vuorovaikutus toisten kanssa. (Ojasalo ym. 2009: 103.) Reissuleijona pelin koekäytöissä havainnoitiin muun muassa vuorovaikutusta sekä yksilön toimintaa pelitilanteessa.

Havainnointi mahdollistaa tiedonkeruun ihmisten käyttäytymisestä, sekä ympäristöstä jossa toiminta tapahtuu. Havainnointi on toimiva menetelmä etenkin lasten tutkimisessa. Sen käyttö on myös suotavaa silloin, jos kehittämiskohteena on esimerkiksi esine tai kuva. Havainnoinnilla selvitetään, esimerkiksi miten kohdetta käytetään ja mitä siinä tapahtuu. (Ojasalo ym. 2009: 103.) Reissuleijona peli on väline, jonka toimivuutta halutaan havainnoida todellisessa ympäristössä. Ojasalon ym. (2009: 103) mukaan havainnointi on toimiva väline vaikeasti ennakoitavien ja nopeasti muuttuvien tilanteiden havainnointiin. Reissuleijona pelin havainnointia aloitettaessa ei tiedetty, mitä pelitilanteet tulevat sisältämään, eikä sitä kuinka nopeasti tilanteet muuttuvat. Näin ollen pelin havainnointitilanteet koettiin vaikeasti ennakoitavaksi.

Havainnointimenetelminä voidaan käyttää, joko vapaata havainnointia tai etukäteen tarkasti suunniteltua ja jäsenneltyä -, eli strukturoitua havainnointia (Vilkkä 2006: 38). Näistä käytetään nimityksiä osallistuva havainnointi ja systemaattinen havainnointi. Osallistuva havainnointi muovautuu tilanteessa vapaasti ja havainnoija osallistuu itse tilanteeseen. Systemaattisessa havainnoinnissa havainnoija havainnoi tilanteen ulkopuolelta ja on etukäteen jäsennellyt havainnoitavat asiat. (Hirsjärvi ym. 2004: 203.) Reissuleijona pelin koekäytössä käytettiin strukturoitua, sekä vapaata havainnointia. Opiskelijat asettuivat vuoroin ulkopuolisiksi havainnoijiksi ja vuoroin pelitilanteeseen osallistuvaksi havainnoijaksi. Havainnointia voidaan käyttää täydentämään esimerkiksi haastattelua. (Ojasalo ym. 2009: 103). Havainnointi toimii hyvänä täydennyskeinona haastatte-

lun apuvälineenä toimivalle Reissuleijona pelille. Toimintaterapeutti voi hyödyntää myös havainnointia pelitilanteessa.

Videointi tukee hyvin havainnointia ja sitä voidaan hyödyntää moneen eri tarkoitukseen. Videoimalla saadaan paljon tietoa vuorovaikutuksesta, myös sellaista, jota ei ole mahdollista havaita muunlaisin menetelmin. Videohavainnointi mahdollistaa molempien osapuolien keskinäisen vuorovaikutuksen tarkastelun ja heidän reaktionsa toistensa käytöksiin. Vuorovaikutustilanteet menevät usein nopeasti ohi ja niiden tarkastelu tilanteen aikana on hankalaa. Videointi mahdollistaa tilanteiden jälkikäteisen tarkastelun ja auttaa pohtimaan ja miettimään tapoja, joita voisi kehittää. Myös ilmeitä ja eleitä voi tutkia tarkemmin, jota on vaikea havainnoida tilanteen aikana. Videohavainnoinnin avulla tilanteita pääsee tarkastelemaan uudelleen eri näkökulmista ja näkökulmia voidaan vaihtaa eri katselukerroilla. Videolta voi havaita sellaisia asioita, joita ei ole tilanteessa huomannut. (Papunet 2009.)

Kaikki Reissuleijona 2009- ja 2010-pelien koekäytöt videoitiin. Pelitilanteiden videointiin päädyttiin, koska pelitilanteisiin oli tärkeää päästä palaamaan jälkikäteen, jotta jatkokehittämiskohteiden suunnittelu mahdollistuu. Videoinnin avulla voitiin mahdollistaa tarkempi havainnointi ja havainnoinnin kohdistaminen. Videohavainnoinnista nousi useita uusia huomiokohteita muun muassa lapsen vastauksista, ilmeistä ja eleistä. Yhteistyökumppanin kanssa pohdittiin Reissuleijona pelin videointia myös toimintaterapiaan, jotta pelin aikaiseen vuorovaikutukseen voi keskittyä ja tilanteiden tarkempi havainnointi onnistuu myös jälkikäteen. Tämän vuoksi haluttiin myös kokemus lasten suhtautumisesta videointiin ja videokameran käyttöön. Videohavainnoinnissa havainnoitiin muun muassa häiritseekö videokamera lasta tai pelitilannetta, mihin kamera kannattaa sijoittaa ja onko videointi kannattavaa.

4.2 Havainnointiaineiston analysointi

Kerätty aineisto on materiaalia, jolle kehittämistyö perustuu. Se kuvaa sitä, mitä tapahtui havainnoinnin aikana, mutta ei anna vielä ratkaisuja kehittämistehtävään. Vasta kerätyn aineiston analysointi antaa tulkinnallista tietoa. (Ojasalo ym. 2009: 106-107.) Jatkokehittämisprosessissa kerätyllä aineistolla tarkoitetaan pelien koekäytöistä saatua tietoa. Kerätyn aineiston analysointi antaa ratkaistuja kehittämistehtävään. Ennen havainnointiaineiston analysointia, tarkasteltavat alueet pohdittiin ja rajattiin. Havainnointilomake

1.:seen (liite 3) laaditut havainnointikohteet, olivat nousseet opinnäytetyöntekijöiden keskinäisistä pelikokemuksista ennen Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöä. Koekäyttöjen havainnoinnit painottuivat lapsen ja terapeutin väliseen vuorovaikutukseen, sekä lapsen ja terapeutin kysymyksiin. Laaja havainnointikohteemme on vuorovaikutus lapsen ja terapeutin välillä, sekä siihen vaikuttavat tekijät. Lapsen motivoitumista peliin sekä keskittymistä ja mielenkiintoa pelitilanteen aikana tarkasteltiin myös havainnointilomakkeen avulla. Lapsen kysymyksissä terapeutille havainnoitiin muun muassa kysymysten erilaisuutta verrattuna terapeutin kysymiin kysymyksiin. Myös kysymysten luettavuutta, kuten vaikeat sanat, ja kysymysten määrää havainnoitiin. Terapeutin kysymyksissä kysymyksissä tarkkailtiin muun muassa kysymysten ymmärrettävyyttä, haastavuutta sekä kysymysten ja vastausten toistuvuutta. Lisäksi lomakkeessa oli tilaa muille huomioille, minne koottiin havainnot muun muassa pelin kulusta ja kestosta sekä terapeutin roolissa toimineen tuntemuksista pelitilanteen aikana. Myös ympäristön merkitystä pelitilanteeseen pohdittiin ja tarkasteltiin.

Havainnointilomake 2.:sen (liite 4) havainnointikohteet pohjautuivat Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöön ja jatkokehittämiskohteisiin. Reissuleijona 2010-pelien koekäytöissä havainnoitiin erityisesti jatkokehitettyjä kohteita. Vuorovaikutusta havainnoitiin tarkasti kysymysten yhdenmukaistamisen sekä kirjaamisen poisjätön jälkeen. Yhtenä havainnointi kohteena oli myös materiaalin muokkaamisen ja karsimisen vaikutus peliin. Havainnoinnissa kiinnitettiin huomiota jälleen lapsen ja terapeutin kysymyksiin. Lapsen kysymien kysymysten luettavuutta, lapsen mielenkiintoa kysyä terapeutilta henkilökohtaisempia asioita sekä terapeutin vastausten johdattelevuuteen havainnoitiin. Terapeutin kysymyksissä kysymyksissä havainnoitiin erityisesti uusia kysymyksiä.

Videomateriaalit katsottiin useasti havainnoiden kullakin katselukerralla eri asioita. Havainnointimateriaalin analysointi oli tarkempaa ja tehokkaampaa, kun jokainen katselukerta painottui eri asioihin. Havainnot videolta kirjattiin ja tulokset täytettiin havainnointilomakkeeseen. Laadullisen tutkimuksen analyysin ensimmäisessä vaiheessa havainnot yhdistetään, eli pelkistetään ja toisessa vaiheessa tuloksia tulkitaan (Ojasalo ym. 2009: 106). Havainnoinnin jälkeen tuloksia vertailtiin ja lopuksi tulokset koottiin yhteen. Tulosten yhdistäminen tapahtui kokoamalla olennaisimmat ja yhtenevät ongelmat ja vahvuudet samaan lomakkeeseen. Videohavainnot olivat hyvin yhtäläisiä keskenään, joka helpotti kerätyn tiedon kokoamista. Pelitilanteiden havainnoinnista saadun aineiston analysoinnissa käytettiin laadullisen tutkimuksen analyysiä.

5 JATKOKEHITTÄMISKOHTEET JA MUUTOKSET

Reissuleijona 2009-koekäytön ja videohavainnointiaineiston analysoinnin ja tulosten kokoamisen jälkeen pelille pohdittiin jatkokehittämiskohteita. Reissuleijona 2010-peliin tehdyt muutokset perustuvat pääosin Reissuleijona 2009-pelin koekäytöstä saatuihin tuloksiin. Huomioimme jatkokehittämiskohteiden suunnittelussa myös yhteistyökumppanin sekä Reissuleijona 2009-pelin tekijöiden mielipiteet ja toiveet.

Tärkeimmiksi Reissuleijona pelin jatkokehittämiskohteiksi nousivat vuorovaikutuksen lisääminen lapsen ja terapeutin välille, kysymyksiä yhdenmukaistamalla sekä pelitilanteen aikaisen kirjaamisen poistamisella. Laajin jatkokehittämiskohde oli terapeutin, sekä lasten kysymysten ja kysymyskorttien muokkaaminen. Muita jatkokehittämiskohteita oli muun muassa pelimateriaalin karsinta. Jatkokehittämiskohteiden suunnitteluun vaikutti pelin kehittämisprosessin taustalla oleva ajatus kustannustehokkuudesta. Pelin tuotteistamisessa, on tärkeää huomioida sen kustannustehokkuus. Pelimateriaalia ei tule olla liikaa ja materiaalien tulee olla yksinkertaisia ja edullisia (Sarmas-Purhonen 2010.) Mikäli peli tuotteistetaan, terapeutin itse koottavaksi, esimerkiksi toimintaterapeuttiliiton internetsivuille ei pelimateriaalia tulisi olla paljoa. Liika materiaali vaikeuttaa ja hidastaa myös pelin opettelua ja käyttöä.

Reissuleijona 2009-pelin koekäytön tuloksissa oli paljon samoja havaintoja ja huomiota, kuin opinnäytetyöntekijöiden keskinäisissä pelitilanteissa, ennen ensimmäistä koekäyttöä. Tämä varmisti myös koekäytöstä saatuja tuloksia ja vahvisti muutoskohteiden suunnittelua.

5.1 Pelin käyttötarkoitus

Reissuleijona 2009-peli on suunnattu yhteistyökumppanin toiveesta lapsen toimintaterapia-arviointiin ja terapiakäyttöön tukemaan lapsen haastattelua. Arvioinnin tarkoituksena on kerätä tietoa lapsesta, sekä hänen ympäristöstään. Arvioinnilla selvitetään lapsen diagnooseja, arvioidaan kehitystä ja suunnitellaan terapiaa. (Mulligan 2003: 1, 25.) Lasten arvioinnissa käytettyjä menetelmiä ovat vapaa – ja standardoitu havainnointi sekä strukturoitu havainnointi, vapaa – ja standardoitu haastattelu, erilaiset standardoidut testit sekä itsearviointi (Uutela 2009). Reissuleijona peliä voi käyttää myös ha-

vainnointimenetelmänä esimerkiksi lasten psykiatrisessa toimintaterapiassa, jonne peli on ensisijaisesti suunniteltu.

Reissuleijona 2009-peli sijoittuu Mulliganin (2003: 27) arviointiprosessin mukaan pohjustavan työn vaiheeseen, arvioinnin toteutukseen sekä analyysiin. Pohjustavan työn vaiheessa terapeutti valitsee pelin soveltuvaksi arviointiprosessiin. Toteutusvaiheessa terapeutti kerää tietoa lapsen toiminnallisesta suoriutumisesta pelaamalla peliä lapsen kanssa. Arviointiprosessin analyysivaiheessa terapeutti hyödyntää pelistä saatuja tuloksia tulkitsemalla, yhdistämällä ja tekemällä yhteenvedon arvioinnin tuloksista. (Eronen ym. 2009: 6-8.)

Lapsen haastattelussa haastavaa on saada lapsi kertomaan mielipiteitään, sekä saada aikuiset kuuntelemaan näitä mielipiteitä. Lapsen haastattelussa lapsen mielenkiintoa on ylläpidettävä erilaisin keinoin. Tällaisia keinoja voivat olla muun muassa pelaaminen, piirtäminen tai kuvien katselu (Turtiainen 2001: 56). Reissuleijona pelintilanteet mahdollistavat vaihtelevuuden haastattelutilanteessa. Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö osoitti, pelinaikaisen vaihtelun pitävän lapsen mielenkiinnon yllä koko pelitilanteen ajan. Pelitilanteen aikana terapeutti voi tarkastella lapsen nonverbaalista viestintää.

Jatkokehittämistyön tavoitteena oli suunnata Reissuleijona 2010-peliä soveltuvaksi myös terapiasuhteen alkuun tutustumisvaiheeseen. Pelaaminen tarjoaa elementtejä vuorovaikutussuhteen luomiseen ja pelin kysymysten avulla lapsi ja terapeutti voivat tutustua toisiinsa. Lapselle suunnatut kysymykset ovat muotoiltu Reissuleijona 2010-pelissä siten, että terapeutti saa pelin ohella tietoa lapsen käsityksestä muun muassa koulusta, kavereista, perheestä ja kodista, vapaa-ajasta, itsestähuolehtimisesta, selviytymiskyvyystä, tunteista ja toiveista. Pelin tarkoitus on auttaa terapeuttia saamaan käsitystä lapsen omista näkemyksistä. Lapsen haastattelu on vain ”kätkeyty” pelaamisen taakse ja on näin lapsen maailmaan soveltuvampi. Koekäyttö osoitti pelaamisen olevan hyvä tapa haastatella ja tutustua lapseen.

Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöön osallistuneet lapset olivat kaikki lukutaitoisia. Tämän vuoksi kokemuksellista tietoa pelin toimivuudesta lukutaidottomien lasten kanssa ei ollut. Yhteistyökumppani kanssa pohtimisen jälkeen, peliä suositellaan vain lukutaitoisille lapsille pelin selkeyden ja toimivuuden kannalta. Näin pelitilanne on vasta-
vuoroisempi, sekä ohjeet selkeämmät ja pelitilanne nopeampi. Suomessa lukutaito opi-

taan keskimäärin ensimmäisen kouluvuoden aikana, jolloin lapset ovat 7-vuoden ikäisiä. (Nurmi ym. 2006: 93-94). Lukutaitoa lapsi tarvitsee muun muassa kysymyskorttien ja retkipassin käytössä.

Reissuleijona 2009-peli sisältää kuvakortteja (kuva 4.). Kuvakorttien avulla esimerkiksi lukutaidoton lapsi voi kertoa ja havainnollistaa vastaustaan esimerkiksi kysymyksessä: ”Millainen on tavallinen päiväsi?” Kuvakortit sisältävät kuvia tunteista, henkilöistä, päivän tapahtumista, koulusta sekä harrastuksista ja vapaa-ajasta. Säilytimme Reissuleijona 2009-pelin kuvakortit ennallaan, sillä emme käyttäneet niitä pelin koekäytöissä. Kuvakortteja ei testattu koekäytöissä resurssien ja kehittämistyön aiheen rajaamisen vuoksi. Koekäyttöihin osallistuneet lapset olivat lukutaitoisia, jolloin perusteluja kuvakorttien käyttöön ei ollut.



KUVA 4. Kuvakortit. Reissuleijona 2009.

5.2 Vuorovaikutussuhteen tukeminen

Vuorovaikutus on vähintään kahden ihmisen välistä toimintaa, jossa yksilöt vaikuttavat toisiinsa ja näkevät toisen toiminnan suhteessa omaan toimintaansa. Keskeisintä vuorovaikutuksessa on huomioida toisen ihmisen viestejä ja reagoida näihin asiaankuuluvalla tavalla. (Lonka ym. 2009: 150.)

Terapiasuhteen lähtökohtana on vuorovaikutussuhteen luominen. Pelin pelaaminen voi auttaa vuorovaikutussuhteen luomisessa, sillä peli itsessään sisältää vuorovaikutuksellisia elementtejä. Kysymysten esittäminen sisältää vuorovaikutuksellisia elementtejä, kun sekä lapsi että terapeutti kysyvät ja vastaavat vuorotellen pelissä esitettäviin kysymyksiin. Vuorovaikutuksen avulla asiakasta voidaan auttaa selventämään omaa maailmaansa, kertomaan tunteistaan, ajatuksistaan ja elämäntilanteestaan. Vuorovaikutuksessa tärkeää on, että auttaja ja autettava puhuvat samaa kieltä ja kykenevät ymmärtämään toisiaan. (Ahonen 1992: 107.)

Tärkeä muutoskohde pelin sisällössä oli vuorovaikutuksen lisääminen yhdenmukaistamalla lapsen ja terapeutin kysymyksiä. Reissuleijona 2009-pelissä lapsen kysymykset terapeutille olivat visailuhenkisiä ja terapeutin kysymykset lapselle liittyivät lapsen henkilökohtaiseen elämään ja kokemukseen. Koekäytössä huomattiin lasten ihmettelevän kysymysten erilaisuuksia ja sillä saattoi olla vaikutusta terapiasuhteen luomiseen, sekä lasten vastauksiin. Myös peliä käyttänyt toimintaterapeutti Minna Hulkko koki pelin toimivuudessa suurimmaksi puutteeksi lapsen ja terapeutin kysymysten erilaisuuden (Hulkko 2010). Hyvän vuorovaikutuksen edellytyksenä on avoimuus antaa itsestään ja vastaanottaa toiselta (Ahonen 1992: 107). Reissuleijona 2010-pelissä kysymysten teemat on yhdenmukaistettu, niin että molemmat kysyvät toisiltaan ”henkilökohtaisia” kysymyksiä. Pelissä myös terapeutti kertoo itsestään vastaamalla lapsen esittämiin kysymyksiin. Tämä selkeyttää pelin ohjeistusta, kun lapsi ja terapeutti pelaavat peliä samoin säännöin. Terapiasuhteen alussa peli tukee vuorovaikutussuhteen luomista, kun terapeutti, sekä lapsi saavat pelin ohessa esittää toisilleen samankaltaisia kysymyksiä ja tutustua toisiinsa. Terapeutti voi kuitenkin päättää pelin käyttötarkoituksesta ja soveltaa sitä tilanteiden vaatimalla tavalla.

Toisena vuorovaikutussuhdetta heikentävänä tekijänä koettiin terapeutin pelinaikainen kirjaaminen. Reissuleijonan 2009-pelissä terapeutti kirjaa lapsen vastukset itselleen pelin aikana. Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä havaitsimme lasten hämmentyvän, kun aikuinen kirjasi hänen vastauksensa ja keskitti huomionsa lapsesta papereihinsa. Tästä jäi myös itselle pelaajana tunne, kun olisi kesken pelin kääntänyt selän lapselle. Pelin aikainen kirjaaminen oli myös hyvin työlästä ja pitkitti huomattavasti pelin kestoa. Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöä havainnoitua huomattiin lasten hämmästyneisyys, kun ”terapeutti” kääntyi kysymyksen jälkeen kirjaamaan lapsen vastauksia vastauslomakkeeseen. Kirjaaminen pelin aikana, katkaisi katkasi oleellisesti pelitilanteessa esiintyvää vuorovaikutusta ja ”positiivista henkeä”. Vuorovaikutussuhteen tukemiseen pohdittiin pelitilanteiden videoimista. Tällöin terapeutilla on mahdollisuus keskittyä vain pelitilanteeseen. Vastauksiin on mahdollista palata pelitilanteen jälkeen, mikäli tämä koetaan tarpeelliseksi. Yhteistyökumppanimme tuki ajatusta pelitilanteiden videoinnista. Pilhjertan mukaan, lastenpsykiatrian poliklinikoilla terapiatilanteiden videointi on yleistä. Hän koki videoinnin mahdollisena myös Reissuleijona-pelin pelitilanteissa. (Pilhjerta 2010b.) Terapeutin tulee käyttää omaa harkintakykyä ja pohtia resursseja, sekä mahdollisuuksia suunnitellussa videohavainnointia.

5.3 Lapsen kysymykset terapeutille

Reissuleijona 2009-pelin lapsen kysymykset terapeutille olivat visailuaiheisia (kuva 5.). Terapeutti sai matkamuiston kustakin pysähdyspisteestä vain vastaamalla ko. kysymykseen oikein. (Eronen ym. 2009: Liite 4.)



KUVA 5. Kysymyskortit. Reissuleijona 2009.

TAULUKKO 1. Reissuleijona 2009 lapsen kysymykset terapeutille.
(Eronen ym. 2009: Reissuleijona-peli)

<u>PYSÄHDYSPISTEET</u>	<u>KYSYMYKSET</u>
1. Grönlanti	1. ONKO IGLUT TEHTY JÄÄLOHKAREISTA VAI LUMILOHKAREISTA? Vastaus: Lumilohkareista
2. Pohjois-Amerikka	2. ASUUKO AMERIKASSA NORSUJA? Vastaus: Vain eläintarhassa
3. Etelä- Amerikka	3. MIKÄ ON MUSTAMAMBA? Vastaus: Käärme
4. Delfiiniriutta	4. ONKO DELFIINEILLÄ HÄNTÄ VAI PYRSTÖ? Vastaus: Pyrstö
5. Afrikka	5. MILLÄ SEURAAVISTA KANNETAAN HEDELMIÄ? GORILLALLA, KORILLA VAI KORKILA? Vastaus: Korilla
6. Australia	6. MISSÄ KENGURU KULJETTAA POIKASIAAN? VATSALAUKUSSA, VATSAPUSSISSA VAI VATSAONTELOSSA? Vastaus: Vatsapussissa
7. Aasia	7. MIKÄ ON THAIMAAN PÄÄKAUPUNKI? Vastaus: Bangkok
Ylimääräiset kysymykset	8. MIHIN KARHUUN VOIT TÖRMÄTÄ KIINASSA? Vastaus: Panda-karhuun 9. MIKÄ EUROOPAN MAA MUISTUTTAA KENKÄÄ? Vastaus: Italia muistuttaa saapasta 10. KUINKA KORKEA ON STADIONIN TORNI: 69 METRIÄ, 72 METRIÄ VAI 76 METRIÄ? Vastaus: 72 metriä

Jatkokehitetyssä Reissuleijona 2010-pelissä terapeutille esitetyt visailuhenkiset kysymykset on yhdenmukaistettu lapsille esitettävien kysymysten kanssa. Keskeisenä lähtökohtana visailukysymysten poistoon ja kysymysten muuttamiseen oli vuorovaikutuksen lisääminen lapsen ja terapeutin välille. Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä ilmeni, että ”pelitunnelma” katkesi, kun kysymykset olivat keskenään erilaisia. Yhdistämällä kysymyksiä haluttiin vahvistaa lapsen ja terapeutin yhteistä pelikokemusta. Kysymyksiä yhdenmukaistamalla pelistä saadaan tasavertaisempi ja turvallisuuden tunne lisääntyy, kun molemmat kertovat itsestään henkilökohtaisia asioita. Pelin tunnelma säilyy myös paremmin koko pelin ajan kun kysymykset ovat samojen aiheiden ympärillä.

Yhdenmukaistamalla kysymysten teemoja pyrittiin siihen, ettei lapselle tulisi tunnetta, että häneltä tiedustellaan henkilökohtaisia asioita, mutta aikuinen ei kerro itsestään mitään. Lapselle on myös luontaista kysellä kysymyksiä toisesta ja hän on luontaisesti kiinnostunut muista ihmisistä (Pilhjerta 2010c). Terapeutti saa arvokasta tietoa siitä onko lapsi kiinnostunut kysymään kysymyksiä myös terapeutilta ja miten hän reagoi terapeutin vastauksiin. Visailuhenkiset kysymykset eivät myöskään olleet yhteisiä psykososiaalisen viitekehyksen kanssa, johon Reissuleijona-peli pohjautuu.

Reissuleijona 2009-pelin visailukysymyksistä luovuttiin myös, koska joihinkin kysymyksiin ei ollut suoranaista oikeaa vastausta. Tästä esimerkkinä on kysymys 2.: ”*Asuuko Amerikassa norsuja?*” Oikea vastus siihen oli: ”*Vain eläintarhassa*”. Selkeän vastauksen puuttuminen aiheutti hämmästyä koekäytössä ja vaikutti pelin sujuvuuteen. Osa Reissuleijona 2009-pelin lapsen kysymyksistä terapeutille oli nuoremmille lapsille vaikealukuisia, sekä vaikutti olevan vanhemmille lapsille liian lapsellisia. Tästä esimerkiksi kysymys 5: ”*Millä seuraavista kannetaan hedelmiä, gorillalla, korilla vai korkilalla?*” Oikea vastaus oli: ”*Korilla*.” Reissuleijona 2009-koekäytössä havaitsimme nuoremmilla lapsilla olevan vaikeuksia sanojen lausumisessa. Luku- ja ääntämisvaikeudet vaikuttavat lapsen itsetuntoon negatiivisesti, mitä pelitilanteessa ei haluta. Kysymysten luku- ja ääntämisvaikeudet hidastavat myös huomattavasti pelin kulkua. Lukemis- ja ääntämisvaikeuksia aiheuttivat muun muassa sanat: *Bangkok, mustamamba, iglu ja kenguru*. Reissuleijona 2010-pelistä on poistettu vaikealukuiset sanat, jotta lasten olisi helpompi lukea kysymykset ja pelitilanne olisi mukava kokemus.

Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä havaittiin, vanhempia lapsia hämmästyttävän joidenkin kysymyksen helppous ja muihin kysymyksiin sopimattomuus. Reissuleijona

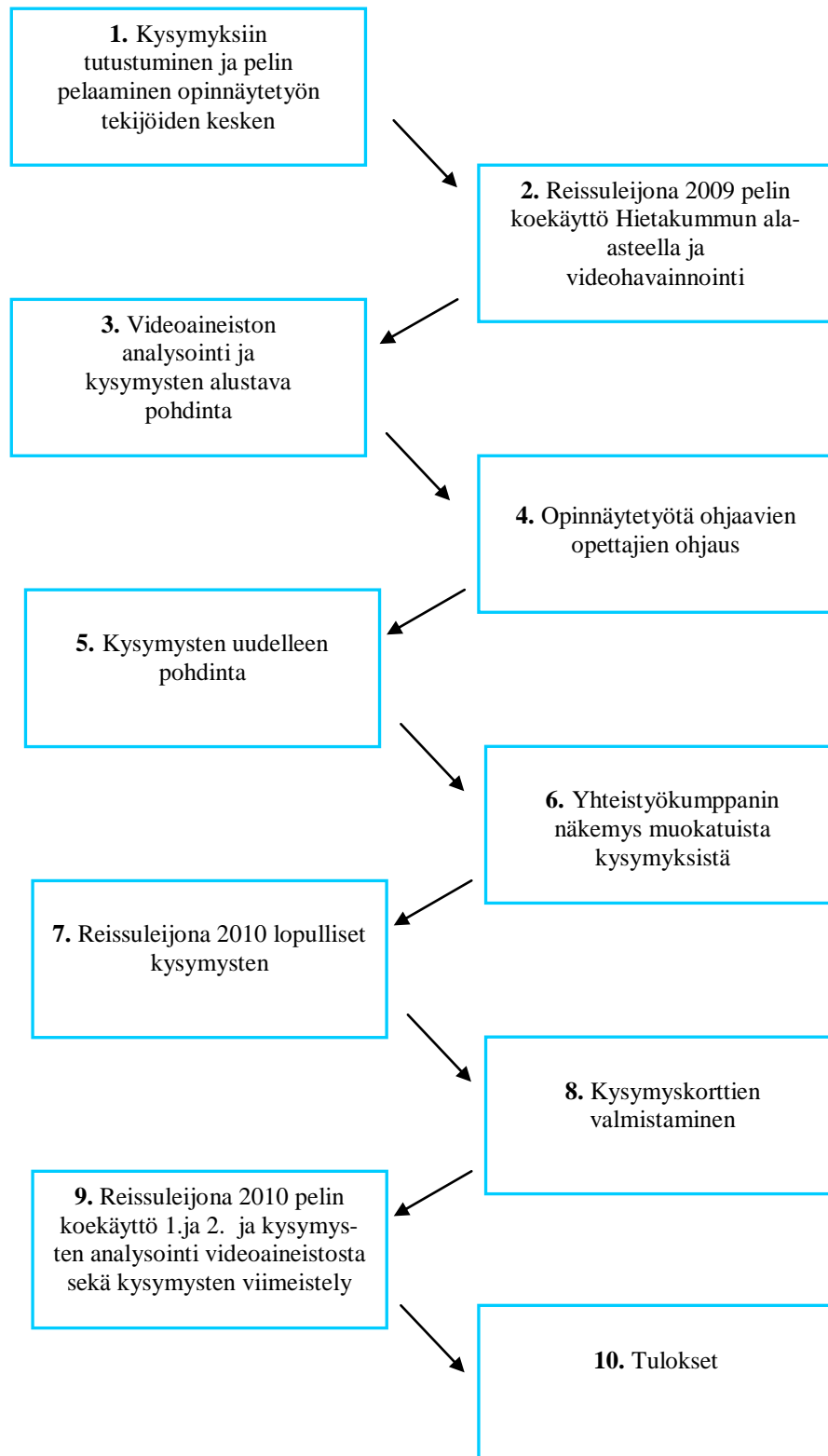
2009-pelissä lapsen kysymyksiä terapeutille oli yhteensä 10 kappaletta, mutta pysähdyspisteitä vain seitsemän. Lapsen tuli pelitilanteen aikana valita, kuinka monta kysymystä ja mitkä kysymykset hän kysyy kussakin pysähdyspisteessä. Tämä aiheutti hämmennystä opinnäytetyön tekijöiden kesken. Koekäytössä tämä osoittautui myös epäkäytännölliseksi. Reissuleijona 2010-pelin lapsen esittämiä kysymyksiä on yhtä monta kuin pelilaudan pysähdyspisteitä.

5.3.1 Kysymysten muokkaaminen

Lapsen kysymien kysymysten muokausprosessi (kuvio 2.) alkoi tutustumisella Reissuleijona 2009-pelin lapsen kysymyksiin terapeutille (taulukko 1.) sekä tutustumalla kysymysten taustalla olevaan teoriaan opinnäytetyöraportissa. Peliä pelattiin ensin keskenämme, jotta saimme kokemuksellista tietoa siitä, millaista oli asettua kysymysten vastaajan asemaan.

Tämän jälkeen Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö suoritettiin. Yhtenä tärkeänä havainnointikohteena olivat lasten kysymykset terapeutille. Kysymyksiä havainnoitiin havainnointilomakkeen avulla (liite 3). Havaintojen pohjalta työstettiin alustavat versiot lapsen kysymyksistä terapeutille. Ensimmäisten kysymysversioiden jälkeen saimme ohjausta opinnäytetyötä ohjaavilta opettajilta. Tämän ohjauksen pohjalta kysymyksiä muokattiin ja niiden asettelu muuttui. Yhteistyökumppani tuki laadittuja kysymyksiä, mutta antoi vielä ohjausta kysymysten määrään. Näin viimeistelimme lopulliset kysymykset Reissuleijona 2010-peliin.

Kysymyskortteihin hankittiin materiaaleiksi kartonkia, paperia, liimaa sekä kirjekuoria. Valmiit kysymyskortit laminoitiin. Kysymyskorttien työstön jälkeen Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt Hietakummun ala-asteella ja Lauttasaarella toteutettiin. Reissuleijona 2010-peli lapsen kysymyksiä terapeutille havainnoitiin uudistetun havainnointilomakkeen (liite 4) avulla. Koekäyttöjen pohjalta kysymykset viimeisteltiin ja materiaalit valmistettiin uudelleen. Näiden havaintojen pohjalta nousivat tulokset Reissuleijona 2010-peliversion kysymysten toimivuudesta. Kysymysten toimivuutta on analysoitu luvussa kahdeksan.



KUVIO 2. Lasten terapeutille esittämien kysymysten muokkausprosessi.

5.3.2 Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset 1. koekäyttöön

TAULUKKO 2. Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset terapeutille 1. koekäyttöön

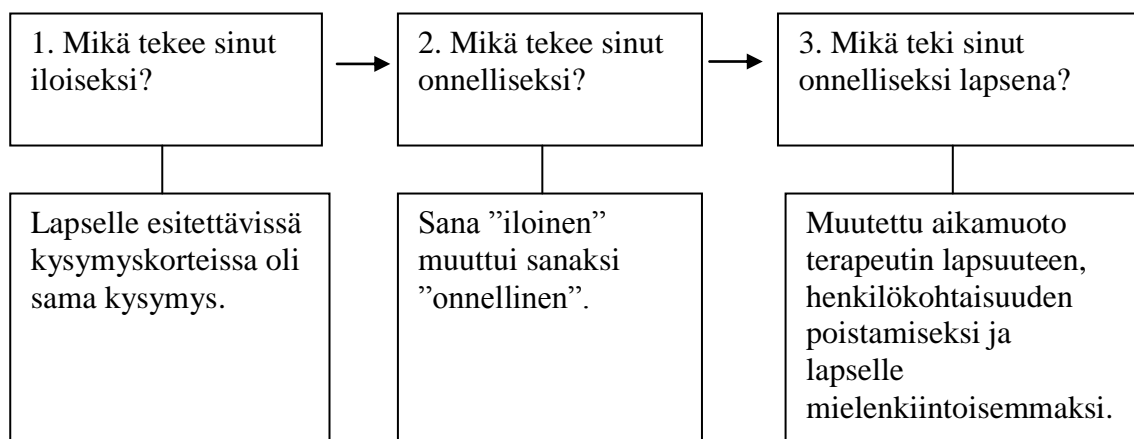
<u>PYSÄHDYSPISTE</u>	<u>KYSYMYS</u>
1. Grönlanti	1. Mikä oli lempiruokasi lapsena?
2. Pohjois-Amerikka	2. Mikä teki sinut onnelliseksi lapsena?
3. Etelä-Amerikka	3. Mikä oli lempiaineesi koulussa?
4. Delfiiniriutta	4. Mistä et pitänyt koulussa?
5. Afrikka	5. Mikä teki sinut surulliseksi lapsena?
6. Australia	6. Mitä harrastuksia sinulla oli lapsena?
7. Aasia	7. Mikä oli lapsena mielipuuhaasi?
8. Maali	8. Mikä sinusta oli mukavinta tässä pelissä?

Lähtökohtana lapsen kysymiin kysymyksiin oli visailuhenkisten kysymysten poistaminen ja niiden yhdenmukaistaminen terapeutin esittämien kysymysten kanssa (kuvio 3). Kysymysmuodon yhdenmukaistamisella pyrittiin vahvistamaan vuorovaikutusta lapsen ja terapeutin välille. Kysymysten työstö aloitettiin pohtimalla erilaisia kysymysvaihtoehtoja. Tämän jälkeen peliin valittiin näistä sopivimmat. Alkuperäinen ajatus kysymysten asettamisessa oli, että lapsi kysyy terapeutilta tämän nykyhetkisestä elämästä, esim.: ”*Mikä tekee sinut surulliseksi?*” Kysymysten asettelua pohdittiin yhdessä opinäytetyötä ohjaavien opettajien kanssa josta nousi idea asettaa kysymykset menneeseen muotoon, esimerkiksi kysymys: ”*Mikä teki sinut surulliseksi lapsena?*” Tällä kysymysasettelulla vältytään, ettei terapeutin tarvitse kertoa itsestään henkilökohtaisia asioita nykytilanteestaan. Lapsesta voi olla mielenkiintoista tietää, millainen terapeutti on lapsena ollut.

Lapsen esittämille kysymyksille ei ole yhtä oikeaa vastausta, vaan terapeutti voi vastata oman harkintansa mukaisesti. Muutoksella myös terapeutti saa matkamuiston jokaisen vastauksena jälkeen. Näin pelin säännöt yhdenmukaistuvat ja peliohjeet selkeytyvät, kun molemmat saavat matkamuistokortin vastauksensa päätteeksi. Yhteistyökumppani toivoi välineen olevan yksinkertainen ja helppokäyttöinen (Pihljerta 2010a), joten sääntöjen yhdenmukaistaminen oli oleellinen seikka selkeyden kannalta. Lapsi voi myös kokea, ettei mielipideasioille ole vain yhtä oikeaa vastausta, vaan jokainen henkilö kokee asiat omalla tavallaan. Haluttiin, että lapsen kysymykset terapeutille sisältäisivät positiivisia ja negatiivisia tunteita ja - aiheita, sillä näistä molemmista puhuminen on luvallista ja tärkeää. Terapeutin kertoessa omia negatiivisia ja herkkiä asioita, voi saada myös lapsen helpommin puhumaan näistä. Seuraavaksi työstettiin kysymykset sellaiseen muotoon, etteivät ne ole samoja kuin lapselta kysyttävät kysymykset.

Reissuleijona 2010- pelin lapsen kysymät kysymykset ovat lyhyitä ja helppolukuisia, eivätkä ne sisällä vaikeita ja vierasperäisiä sanoja. Kysymykset on asetettu sellaiseen järjestykseen, ettei terapeutti voi johdatella omilla vastauksillaan lapsen vastauksia.

KUVIO 3. Esimerkki lapsen kysymän kysymyksen muodostumisesta



5.4 Terapeutin kysymykset lapselle

Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä pelin kysymykset (taulukko 3.) osoittautuivat pitkiksi, laajoiksi ja haastaviksi. Lisäksi osa kysymyksistä oli keskenään samankaltaisia ja lasten vastauksissa esiintyi toistuvuutta.

TAULUKKO 3. Reissuleijona 2009 terapeutin kysymykset lapselle (Eronen, ym.)

<u>PYSÄHDYSPISTE</u>	<u>KYSYMYKSET</u>
1. Grönlanti	<p>1. MITÄ TEET SAADAKSESI KAVEREITA? (Menetkö juttelemaan? Odotatko että sinua pyydetään mukaan?)</p> <p>2. MIKÄ ON MIELESTÄSI SALAISUUS? KENELLE VOIT KERTOAA SALAISUUKSIA?</p> <p>3. MILLAINEN KAVERI OLET? MILLAINEN ON HYVÄ KAVERI?</p>
2. Pohjois-Amerikka	<p>4. ONKO SINULLA KAVEREITA? MILLAISIA HE OVAT? (Jos ei kavereita: Toivotko, että sinulla olisi kavereita?)</p> <p>5. KENEN KANSSA VIIHDYT PARHAITEN? (Yksin, kaverin, äidin, isän, sukulaisen kanssa vai ryhmässä?)</p> <p>6. KAVERILLASI ON PAHA MIELI. MITÄ TEET? SINULLA ON PAHA MIELI. MITEN KAVERIT VOIVAT LOHDUTTAA SINUA?</p>
3. Etelä-Amerikka	<p>7. MITÄ TEET TAI AJATTELET, KUN JOKU EI LUOKASSA/ KAVERI PORUKASSA NOUDATA SÄÄNTÖJÄ? MILTÄ SE TUNTUU?</p> <p>8. ONKO KOTONA JA KOULUSSA SÄÄNTÖJÄ? MITÄ? ONKO NIITÄ HELPPO VAI VAIKEA NOUDATTAA? MITÄ TAPAHTUU, JOS ET NOUDATA SÄÄNTÖJÄ?</p> <p>9. MILLAINEN OLET KOULUSSA? (Tuletko toimeen muiden kanssa? Entä opettajan? Kuunteletko muita? Saatko puheenvuoron? Mikä on sinulle helppoa? Entä vaikeaa?) VIIHDYTKÖ KOULUSSA?</p>
4. Delfiiniriutta	<p>10. TULEEKO TEILLÄ KAVERIN KANSSA USEIN RIITOJA TAI TAPPELUITA? MISTÄ ASIOISTA? MITÄ TEET SILLOIN?</p> <p>11. MITÄ TEET, JOS KAVERISI HALUAA TEHDÄ ERI ASIAA KUIN SINÄ? (Esim. leikkiä, pelata)</p> <p>12. MITÄ TEET MIELUITEN JA KENEN KANSSA? (Esimerkiksi leikit, pelaat pelejä, luet, katsot TV:tä, leikit ulkona?) ONKO JOKU KENEN KANSSA HALUAISIT TEHDÄ NÄITÄ ASIOITA?</p>
5. Afrikka	<p>13. MITÄ TEET YKSINÄSI?</p> <p>14. MISTÄ TEKEMISESTÄ ET PIDÄ? MIKSI?</p> <p>15. MITÄ TEET KOULUN JÄLKEEN? ENTÄ VIIKONLOPPUNA? HARRASTATKO JOTAKIN? MITÄ? MITÄ HALUAISIT HARRASTAA?</p>
6. Australia	<p>16. MITÄ TEET YHDESSÄ PERHEESI KANSSA? (Koko perhe, äiti, isä, sisko tai veli) MITÄ HALUAISIT TEHDÄ PERHEESI KANSSA?</p> <p>17. JOS SINULLA ON HANKALUUKSIA, ONKO SINUN HELPPO PYYTÄÄ APUA? KUINKA PYYDÄT APUA? KENELTÄ PYYDÄT APUA?</p> <p>18. OLET YLITTÄMÄSSÄ TIETÄ JA SINULLA PALAA VIHREÄ VALO. AUTO TU- LEE KUITENKIN SINUA KOHTI. MITÄ TEET?</p>
7. Aasia	<p>19. MIKÄ SAA SINUT SUUTTUMAAN? MISTÄ MUUT TIETÄVÄT, ETTÄ OLET VIHAINEN? MITE LEPYT?</p> <p>20. MIKÄ TEKEE SINUT SURULLISEKSI? MISTÄ MUUT TIETÄVÄT, ETTÄ OLET SURULLINEN? MIKÄ HELPOTTAO OLOASI?</p> <p>21. MILLAINEN ON TAVALLINEN PÄIVÄSI? MIKÄ PÄIVÄSÄSI ON SINULLE HELPPOA? ENTÄ VAIKEAA?</p>

Yhteistyökumppanin toiveesta Reissuleijona 2010-pelin lapselta kysyttäviin kysymyksiin pyrittiin tuomaan lapsen oma ”ääni”, mielipiteet sekä toiveet kuuluviin elämän eri osa-alueilta. 7–12-vuotiaan lapsen elämän keskeisimmät osa-alueet ovat perhe ja koti, kaverit sekä koulu. Yhteistyökumppani toivoi, että kysymykset selvittäisivät, miten lapsi itse kokee näihin liittyvät asiat. (Pihljerta 2010c.) Kysymyksiä muokattiin, jotta tietoa lapsen ajatuksista kertyisi vastauksilla enemmän. Lapselle osoitetuissa kysymyksissä terapeutti voi myös tarkkailla lapsen vastausten ikätasoa, sekä eroavatko lapsen vastaukset esimerkiksi koulusta ja kotoa saatuaan palautteeseen.

Kysymysten samankaltaisuutta vältettiin suunniteltaessa Reissuleijona 2010-pelin kysymyksiä. Reissuleijona 2009-pelin kysymyksistä ei valittu ”kyllä” tai ”ei” vastausmahdollisuuksia sisältäviä kysymyksiä Reissuleijona 2010-pelin kysymyksiin. Jatkokehitettyyn peliin on muokattu ja valittu kysymykset siten, että ne tarjoavat mahdollisimman informatiivisia vastauksia lapselta. Kysymysten poistamisen syinä olivat myös joidenkin kysymysten vaikea ymmärrettävyys koekäyttötilanteessa. Esimerkiksi kysymys 8: *Onko kotona ja koulussa sääntöjä? Mitä? Onko niitä helppo vai vaikea noudattaa? Mitä tapahtuu jos et noudata sääntöjä?* Koekäytössä lapsen eivät ymmärtäneet, mitä säännöillä tarkoitetaan.

Reissuleijona 2009-pelin kokonaiskesto koekäytöissä oli noin 45-50 minuuttia. Pelin pitkä kesto saattaa olla joillekin lapsille uuvuttavaa. Pelin kesto asettaa myös haasteita pelata peliä yhden terapiakerran aikana. Peliä on myös haasteellista jatkaa seuraavalla terapiakerralla, koska vuorovaikutuksellinen tilanne on katkennut. Jatkokehittämistyön lähtökohtana oli saada peli totutettavaksi yhden terapiakerran aikana. Lyhentääksemme pelin pituutta, havainnoinnin pohjalta karsittiin osa kysymyksistä. Reissuleijona 2009-pelin kysymykset sisälsivät suuren määrän lisäkysymyksiä, esimerkiksi kysymyksessä 8. Osa lisäkysymyksistä koettiin turhiksi, koska samoja vastauksia saatiin myös ns. pääkysymyksellä.

Lisäkysymysten käyttö koettiin sekavaksi ja vaikeaksi Reissuleijona 2009-pelin koekäyttötilanteessa. Lisäksi lisäkysymykset pitkittivät pelin kestoa. Lisäkysymykset poistettiin Reissuleijona 2010-pelistä. Mahdollisten lisä- ja jatkokysymysten esittämisen tarve riippuu lapsen vastuksista. Lisäkysymysten esittäminen koettiin luonnolliseksi koekäyttötilanteissa joidenkin kysymysten kohdalla. Esimerkiksi jos lapsen vastauksessa jäi epäselvyyksiä ja asiaa haluttiin tarkentaa. Terapeutin tulee käyttää mahdollisten

lisä- ja jatkokysymysten esittämisessä omaa harkintakykyään ja terapeuttista päättelyään.

Lapselle esitettävät kysymykset liitettiin eri aiheisiin, kysymysten ja kysymyskorttien selkeyden vuoksi. Tällä varmistettiin myös jokaisen aiheen läpikäynti ja tasavertaisuus. Käytimme aiheiden valinnassa apuna Helsingin ja Uudenmaan sairaanhoitopiirin (HUS) lasten psykiatrisen toimintaterapian koululaisen itsearviointilomaketta. Lomake ja lupasen tarkasteluun ja hyödyntämiseen Reissuleijona 2010-pelin kysymyksissä on saatu opinnäytetyön yhteistyökumppanilta.

Reissuleijona 2010-pelin lapselta kysyttävien kysymysten aiheiksi muodostuivat: koulu, kaverit, koti, vapaa-aika, itsestä huolehtiminen, selviytymiskyky, tunteet ja toiveet sekä muuta osio. Aihealueet ovat keskeisiä 7 – 12-vuotiaiden lasten elämässä (HUS 2010). Lisäksi näihin aihealueisiin jaottelu on tuttua yhteistyökumppanin HUS:n lastenpsykiatriassa työskenteleville toimintaterapeuteille, itsearviointilomakkeen myötä. Uudet aiheet sisältyvät myös Olsonin (1999) psykososiaaliseen viitekehykseen, johon Reissuleijona-peli pohjautuu. Reissuleijona 2010-pelin lapselle esitettävät kysymykset ovat nyt laajemmin yhteydessä psykososiaaliseen viitekehykseen kuin edellinen Reissuleijona 2009-peli.

Reissuleijona 2009-pelissä jokaisessa pysähdyspisteessä kysyttiin kysymyksiä kolmelta eri kortilta. Koekäyttö osoitti korttien selailun ja vaihtelun pelitilanteen aikana vaikeuttavan terapeutin seuraamista ja keskittymistä peliin. Tällöin myös korostui ajatus, että terapeutti kysyy pelissä lapselta enemmän kysymyksiä, kun lapsi kysyi kysymyksen vain yhdeltä kortilta. Kysymysten sijoittamisella yhdelle kortille pyritään myös parantamaan terapeutin ja lapsen välistä vuorovaikutusta. Terapeutin on myös helpompi keskittyä lapseen ja pelitilanteeseen. Kun kunkin kysymyspisteen kysymykset on sijoitettu samalle kortille, vähentää se myös materiaalin määrää, helpottaa pelitilannetta ja lisää kustannustehokkuutta. Näin myös pelin säännöt yhdenmukaistuvat.

Terapeutin, sekä lapsen kysymyskortit olivat pienikokoisia, mikä hankaloitti niiden käsittelyä. Reissuleijona 2010-peliin kysymyskorttien kokoa on suurennettu, jotta niiden manipulointi kädessä olisi helpompaa. Korttien koon suurentamisessa on myös huomioitu nuorimmat lapset.

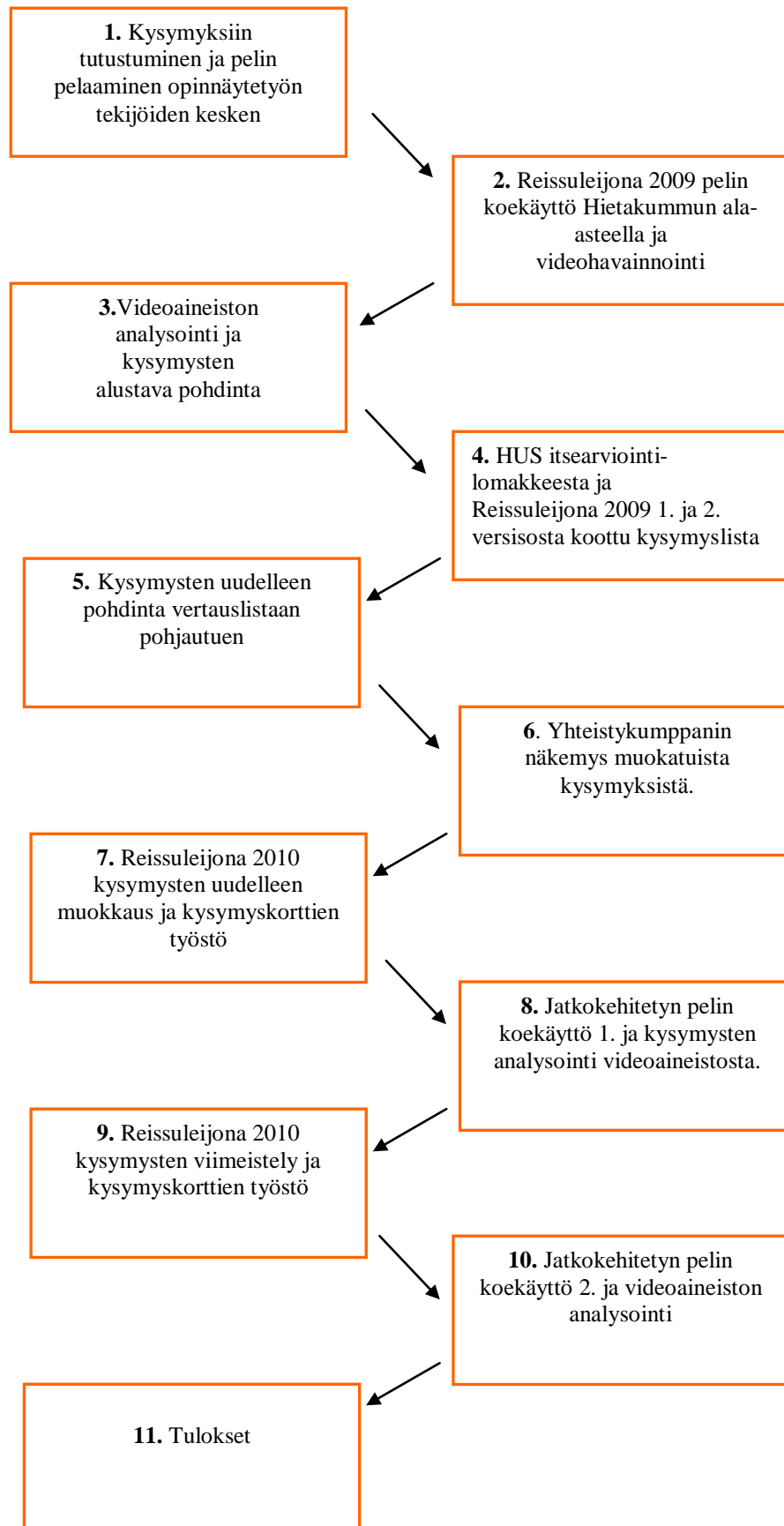
5.4.1 Kysymysten muokkausprosessi

Terapeutin esittämien kysymysten laatiminen oli pitkä, työläs ja monivaiheinen prosessi. Kysymysten muokkausprosessin (kuvio 4) ensimmäisessä vaiheessa tutustuttiin Reissuleijona 2009-pelin ensimmäisen ja toisen peliversion kysymyksiin sekä niihin pohjautuvaan teoriaan. Tutustumisvaihe sisälsi myös Reissuleijona 2009-pelin pelaamisen keskenämme, jotta saimme kokemuksen, miltä lapsesta voisi tuntua vastata terapeutin esittämiin kysymyksiin.

Kysymysten muokkaamisen toisessa vaiheessa Reissuleijona 2009-peliä koekäytettiin Hietakummun ala-asteen oppilailla. Koekäytössä havainnoitiin kysymysten toimivuutta tehdyn havainnointilomakkeen avulla (liite 3). Videohavainnoinnin pohjalta analysoitiin muun muassa kysymysten ymmärrettävyyttä, haastavuutta sekä kysymysten ja vastaus-ten toistuvuutta. Lisäksi havainnoitiin, mitkä kysymykset olivat lapsesta mukavia. Kokemusten ja havaintojen pohjalta, työstettiin erilaisia alustavia kysymysvaihtoehtoja. Yhteistyökumppanilta saatiin HUS: koululaisten itsearviointilomake, josta saatiin vertailupintaa kysymysten pohdintaan. Vertailun helpottamiseksi Reissuleijona 2009-pelin ensimmäisen ja toisen version kysymykset sekä HUS:n koululaisen itsearviointilomakkeen kysymykset yhdistettiin yhteen listaan. Itse koottu lista helpotti kysymysten vertailua ja pohdintaa.

Lapselle esitettäviin kysymyksiin pohdittiin useita eri vaihtoehtoja ja niiden sanamuotoja ja muunneltiin useaan otteeseen. Kysymysten laadinnan ja yhteistyökumppanin tapaamisen jälkeen kysymykset täydentyivät ja osa kysymyksistä muutti muotoaan. Tämän jälkeen kysymykset viimeisteltiin Reissuleijona 2010-pelin ensimmäiseen koekäyttöön.

Kysymysten valmistumisen jälkeen suoritettiin Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen koekäyttö Hietakummun ala-asteen 1 – 4-luokkalaisille. Havainnoinnin pohjalta nousi esiin muutama kehitysidea laadittuihin kysymyksiin. Muutokset ja viimeistellyt kysymykset valmistettiin Reissuleijona 2010-pelin toista koekäyttöä varten. Toinen koekäyttö suoritettiin Lauttasaarella kolmen lapsen kotona. Molempien Reissuleijona 2010-pelin koekäyttöjen pohjalta kirjattiin tulokset opinnäytetyö raporttiin. Toisen koekäytön jälkeen tulokset analysoitiin opinnäytetyöraporttiin.



KUVIO 4. Terapeutin lapselle esittämien kysymysten muokausprosessi.

5.4.2 Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset 1. koekäyttöön

TAULUKKO 4. Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset lapselle 1. koekäyttöön

<u>PYSÄHDYSPISTE / AIHE</u>	<u>KYSYMYKSET</u>
1. Grönlanti / Koulu	<ul style="list-style-type: none"> - Millaista sinulla on koulussa? - Mikä koulussa on sinulle helppoa? - Mikä koulussa on sinulle vaikeaa? - Mitä teet välituntisin?
2. Pohjois-Amerikka / Kaverit	<ul style="list-style-type: none"> - Millaisia kavereita sinulla on? - Millainen kaveri sinä olet? - Kenen kanssa viihdyt parhaiten? - Viihdytkö mieluummin yksin vai kaveriryhmässä?
3. Etelä-Amerikka / Perhe ja Koti	<ul style="list-style-type: none"> - Keitä kuuluu perheeseesi? - Mitä teet yhdessä perheesi kanssa? - Mitä toivoisit, että tekisitte yhdessä perheesi kanssa? - Mitä tekemistä sinulla on kotona? - Mitä et saa tehdä kotona?
4. Delfiiniriutta / Vapaa-aika	<ul style="list-style-type: none"> - Mikä on lempi puuhaasi? - Mitä teet viikonloppuisin? - Millaisia harrastuksia sinulla on? - Mitä haluaisit harrastaa?
5. Afrikka / Itsestä huolehtiminen	<ul style="list-style-type: none"> - Miten kuljet koulumatkat? - Millaisia ostoksia teet itse? - Millaista välipalaa olet itse valmistanut? - Mitä teet kun olet yksin?
6. Australia / Selviytymiskyky	<ul style="list-style-type: none"> - Mitä teet jos kaverisi haluaa tehdä eri asiaa kuin sinä? - Mitä teet kun sinua suututtaa? - Mitä teet kun kaverillasi on paha mieli? - Mitä teet jos sinulle tulee riitoja jonkun kanssa? - Keneltä pyydät apua kun tarvitset sitä?
7. Aasia / Tunteet ja toiveet	<ul style="list-style-type: none"> - Mikä tekee sinut iloiseksi? - Mitä pelkää eniten? - Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit? - Mikä sinusta tulee isona?
8. Maali / Muuta	<ul style="list-style-type: none"> - Millainen on tavallinen päiväsi? - Mikä sinusta tässä pelissä oli hauskinsa? - Mikä sinusta tässä pelissä oli ikävintä?

Koulu-aiheeseen kuuluvat kysymykset selvittävät yksilön ja ympäristön välistä vuorovaikutusta, osallistumista ja osallistumisen tasoa (Olson 1999: 343). Koulu yhtenä elämän osa-alueena on tärkeä 7–12-vuotiaiden lasten elämässä, sillä koulunkäynti on keskeinen ajanjakso lapsen kasvamisessa. Koulu asettaa lapsen fyysisenä ympäristönä tiettyyn tilaan ja aikaan. Fyysisellä ympäristöllä on merkitystä toiminnan sisältöön ja identiteetin muodostumiseen. Kouluympäristön kautta lapsi peilaa itseään yhteisöön ja rakentaa omaa minuuttaan. (Hautamäki 2004: 10-17.)

Kysymyksellä: *”Millaista sinulla on koulussa?”* Selvitetään, kokeeko lapsi koulun miellyttävänä paikkana. Kysymyksillä: *”Mikä koulussa on sinulle helppoa?”* ja *”Mikä koulussa on sinulle vaikeaa?”* Selvittävät lapsen vahvuuksia ja heikkouksia koulunkäynnin osalta. Kysymys antaa myös mahdollisuuden verrata lapsen vastauksia koulusta tulleetseen palautteeseen. Reissuleijona 2009-pelissä ei ollut välitunteihin liittyviä kysymyksiä. Välitunti aihe tuotiin uutena, sillä lasten koulupäivät sisältävät myös välitunteja. Välitunnit poikkeavat oppitunneista muun muassa sitten, että tällöin lapsi voi itse valita toiminnan ja toimintaan osallistujat. Kysymyksellä: *”Mitä teet välituntisin?”* Terapeutti saa tietoa lapsen osallistumisesta sekä mielenkiinnonkohteista välituntien aikana. Vastauksia terapeutti voi hyödyntää muun muassa terapiaa suunnitellessaan.

Kaveri-aiheeseen kuuluvilla kysymyksillä selvitetään lapsen kokemuksia ystävyssuhteista. Kouluiässä ystävyssuhteiden merkitys korostuu. Ystävyssuhteet alkavat perustua luottamukseen ja turvallisuuden tunteeseen ja ne valitaan vuorovaikutustaitojen, temperamentin, kiinnostuksenkohteiden ja taitojen mukaan. (Olsson 1999: 330-331.) Kysymyksissä käytetään muotoa ”kaveri”, koska se on vähiten rajaava verrattuna esimerkiksi ”ystävään” tai ”koulutoveriin”. Muoto on myös ”lapsen maailmaan tuttu” sekä yhdenmukainen edellisten Reissuleijona 2009-pelin kysymysten kanssa.

Kysymyksellä: *”Millaisia kavereita sinulla on?”* selvitetään, kuuluuko lapsen ympäristöön kavereita ja millaisia kaverit ovat. Kysymys ei ole muodossa: *”Onko sinulla kavereita?”*, koska se johdattelisi lapsen vastausta. Se myös antaisi lapselle mahdollisuuden vastata ”kyllä” tai ”ei”. Nykyinen kysymysmuoto antaa lapselle mahdollisuuden vastata myös, ettei kavereita ole hyväksyvässä ilmapiirissä. Reissuleijona 2009-peli sisälsi molemmat kysymykset: *”Onko sinulla kavereita?”* sekä *”Millaisia he ovat?”*. Reissuleijona 2009-pelin koekäytön perusteella huomasimme, että kysymysmuoto: *”Millaisia he ovat?”* oli näistä informatiivisempi. Kysymyksellä terapeutti saa myös tietää millaisia

kavereita lapsella on. Koostuvatko kaverit samanikäisiä luokkakavereista vai ovatko he esimerkiksi sisaruksia, isovanhempia tai lemmikkieläimiä.

Kysymys: *”Millainen kaveri sinä olet?”* On otettu Reissuleijona 2009-pelissä. Kysymys osoittautui Reissuleijona 2009-pelin koekäytön perusteella toimivaksi, koska ko. kysymyksen kohdalla lapsi pysähtyi pohtimaan itseään kaverina. Kysymyksessä on huomioitava, että lapsen vastaus saattaa kertoa siitä, millaisia ystäviä hän itse arvostaa, eikä välttämättä siitä kuinka hän itse kaverina toimii. Kysymyksestä: *”Kenen kanssa viihdyt parhaiten?”* Terapeutti saa tietoa, kenen kanssa lapsi haluaa viettää aikaa. Tämä kysymys on säilytetty Reissuleijona 2009-pelistä ensimmäisen koekäytön pohjalta. Koekäyttö osoitti, että lapset vastasivat monimuotoisesti, esim. osa lapsista viihtyi parhaiten kavereiden kanssa, osa taas sukulaisten ja perheen parissa. *”Viihdytkö mieluummin yksin vai kaveriryhmässä?”* Kysymys lähti yhteistyökumppanin toiveesta selvittää viihtyykö lapsi ryhmässä (Pihlajerta 2010c). Myös HUS:n itsearviointilomake sisältää kysymyksen: *”Vietätkö aikaa kaveriryhmissä?”* Laadimme kysymyksen muotoon, joka ei johdattele asettelullaan, vaan antaa hyväksyttävästi mahdollisuuden kumpaan tahansa vastaukseen.

Koti ja perhe ovat lapsen keskeinen kasvu- ja kehitysympäristö. (Piha: 2006). Tämän vuoksi koti- ja perheaiheiset kysymykset ovat tärkeitä selvittää myös Reissuleijona 2010-pelin kysymyksissä. Kotiin liittyvien kysymysten alle koottiin kysymyksiä, jotka liittyvät muun muassa lapsen perheeseen, perheen keskinäisiin toimintoihin, lapsen toiveisiin perheen parissa, itsenäiseen toimintaan sekä sääntöihin.

Kysymyksellä *”Keitä kuuluu perheeseesi?”* Selvitetään millaisen kokoonpanon lapsi määrittelee perheekseen. Osa lapsista saattaa sisällyttää perheeseen myös isovanhemmat sekä lemmikkieläimet. Osa lapsista puolestaan saattaa jättää esimerkiksi jonkun perheeseen kuuluvan pois, sillä perheenjäsen ei asu kotona tai lapsi ei tule hänen kanssaan toimeen. (Pihlajerta 2010c.) *”Mitä teet yhdessä perheesi kanssa?”* ja *”Mitä toivoisit, että tekisitte yhdessä perheesi kanssa?”* Kysymyksillä selvitetään perheen kanssa yhdessä tehtäviä toimintoja, sekä mitä lapsi toivoisi, että perhe tekisi yhdessä. Yhteistyökumppanin mielestä on tärkeää, että myös jälkimmäinen kysymys selvitetään, sillä se antaa tärkeää tietoa lapsen toiveista (Pihlajerta 2010c).

”Mitä tekemistä sinulla on kotona?” Kysymys selvittää, mitä toimintamahdollisuuksia lapsen koti hänelle tarjoaa sekä millaiset ovat hänen mielenkiinnonkohteensa. Reissuleijona 2009-pelissä kysyttiin kotona olevista säännöistä. Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä osoittautui, että lapsen oli vaikea käsittää sana ”säännöt” tai yhdistää sanaa kotona sovittuihin käyttäytymismenetelmiin. Muutimme kysymyksen muotoon: *”Mitä et saa tehdä kotona?”* jotta lapsen olisi helpompi käsittää, mitä kysymyksellä tarkoitetaan. Kysymyksellä selvitetään sääntöjä, joita lapsen kotona on.

Vapaa-aika muodostui neljänneksi aihealueeksi. Pelissä se sisältää koulun jälkeisen toiminnan, harrastukset ja leikin. Vaikka leikki on yksi psykososiaalisen viitekehyksen oma osa-alueensa, leikki- sanaa ei käytetä kysymyksissä, koska vanhemmat lapset eivät välttämättä kutsu tekemisiään enää leikeiksi. Asiasta keskusteltiin yhteistyökumppanin kanssa, joka oli tuki ajatusta leikin ja vapaa-ajan yhdistämisestä samaan aiheeseen. (Pilhjerta 2010c.) Kysymykset on kuitenkin laadittu siten, että lapsella on mahdollisuus kertoa leikeistään.

”Mikä on lempi puuhaasi?” Kysymykseen oli haastavaa löytää sopivaa muotoilua. Vaihtoehtoja kysymykselle olivat muun muassa mitä tykkäät tehdä, mitä tykkäät tehdä vapaa-aikana, mistä tekemisestä pidät sekä mistä leikistä pidät? Kysymys muotoiltiin: *”Mikä on lempi puuhaasi?”* Vapaa-aika sanaa ei haluttu käyttää. Pohdittiin, että lapsen voi olla vaikea hahmottaa, mitä aikaa vapaa-aika käsitteellä tarkoitetaan. Lisäksi kysymystä haluttiin keventää, sekä saada siitä ”leikkisämpi” ja lapsen kielimaailmaan sopivampi. Yhteistyökumppanin mielestä tämä kysymysmuoto on sopiva lapsen kielimaailmaan (Pilhjerta 2010c). *”Mikä on lempi puuhaasi”* Kysymys selvittää myös lapsen kiinnostuksenkohteita, joita terapeutti voi hyödyntää muun muassa lapsen terapiaprosessissa. Myös toisessa vapaa-aikaan liittyvässä kysymyksessä: *”Mitä teet viikonloppuisin?”* Vapaa-aika määriteltiin viikonlopuksi, jotta se selkeyttäisi lasta. Kysymys säilytettiin Reissuleijona 2009-pelistä, koska Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä kysymys osoittautui tärkeäksi ja informatiiviseksi. Tällä kysymyksellä selvitetään muun muassa lapsen vapaa-ajan sisältöä ja ajankäyttöä.

”Mitä harrastuksia sinulla on?” ja *”Mitä haluaisit harrastaa?”* ovat myös Reissuleijona 2009-pelistä. Koekäytössä kysymykset osoittautuivat toimiviksi ja lapset kertoivat mielellään harrastuksistaan. Jälkimmäinen kysymys antoi myös niille lapsille mahdollisuuden, joilla ei ollut harrastuksia, kertoa mitä haluaisivat harrastaa. Hyvän ilmapiirin ja

positiivisen vastauskokemuksen säilyttämiseksi kysymysjärjestys oli tämän mukainen. Tällä mahdollistettiin jälleen myös, että lapsi saa tilaisuuden puhua omista toiveistaan.

Itsestä huolehtiminen valittiin yhdeksi aihekokonaisuudeksi, koska se puuttui Reissuleijona 2009-pelin kysymyksistä. Itsestä huolehtiminen on keskeinen toimintaterapian osa-alue. Itsestä huolehtimisella tarkoitetaan esim. ruokailua, ruokailutottumuksia, liikumista ja siirtymistä. (Toimintaterapianimikkeistö 2003: 35.) Tämä haluttiin erottaa omaksi aihe-alueeksi uuteen Reissuleijona 2010-peliin. Itsestä huolehtimisen aihealueen kysymyksillä saadaan tietoa, miten lapsi toimii kodin ulkopuolella.

Yhteistyökumppani toivoi kysymystä: *”Miten kuljet koulumatkat?”* Kysymys selvittää suoriutuuko lapsi itsenäisesti koulumatkoistaan. Terapeutti voi halutessaan esittää lisäkysymyksiä esimerkiksi *Onko koulumatkasi pitkä? Saattaako joku sinua? jne.* Kysymyksellä: *”Millaisia ostoksia teet itse?”* Selvitetään lapsen mahdollista itsenäistä rahan käyttöä ja vastuunottamista. Kysymys selvittää myös asioiko lapsi itsenäisesti esimerkiksi kaupoissa tai kioskeilla. Kysymyksellä: *”Millaista välipalaa olet itse valmistanut?”* Terapeutti saa tietoa lapsen omatoimisuudesta, taidoista sekä ruokailutottumuksista. Kysymys *”Mitä teet kun olet yksin?”* Selvittää viettääkö lapsi aikaa yksin, keksiikö hän itsenäisesti tekemistä ja millaista tekemistä sekä osaako lapsi leikkiä yksin.

Selviytymiskyky-aiheella selvitetään lapsen kykyä tehdä kompromisseja ja selviytyä tilanteista. Käsitteellä selvitetään lapsen luontaista tapaa käsitellä uusia ja vaikeita tilanteita (Olson: 1999: 341). Selviytymiskyky aihealueella tarkastellaan myös lapsen empatiakykyä ja asettumista toisen asemaan. Sekä selvitetään lapsen kykyä selviytyä kohtaamistaan ongelmista.

Kysymyksellä: *”Mitä teet jos kaverisi haluaa tehdä eri asiaa kuin sinä?”* selvitetään lapsen kykyä tehdä kompromisseja, selviytyä kompromisseista ja pettymyksen sietokykyä. Kysymys: *”Mitä teet kun sinua suututtaa?”* kysymyksellä selvitetään millaisia keinoja lapsi käyttää hallitakseen tunteita ja millaisia selviytymis-strategioita hänellä on tunteista ylipääsemiseen. Reissuleijona 2009-pelissä kysymys oli muotoiltu *”Mikä saa sinut suuttumaan”* sekä jatkokysymyksinä *”Mistä muut tietävät että olet vihainen?”* ja *”Miten lepyt?”*. Reissuleijona 2010-pelissä kysymykset on yhdistetty.

"Mitä teet kun kaverillasi on paha mieli?" kysymyksellä selvitetään lapsen empatiakykyä ja taitoa asettua toisen asemaan. Tätäkin kysymystä terapeutti voi tarvittaessa tarkentaa esim. *"miten lohdutat kaveriasi"*. Tätä ei kuitenkaan haluttu kysyä suoraan, ettei kysymys johdattele lapsen vastusta. *"Mitä teet jos sinulle tulee riitoja jonkun kanssa?"* kysymys on muutettu Reissuleijona 2009-pelin kysymysversiosta *"Tuleeko teille usein kaverin kanssa riitoja tai tappeluita?"* sekä sen alla olleesta apukysymyksestä *"Mitä teet silloin?"*. Yhteistyökumppanin kanssa päädyimme, että kysymysmuotoa ei kohdisteta kavereihin, sillä riitoja voi tulla myös muiden kanssa, kuten esim. opettajien ja perheenjäsenten. Lisäksi kysymyksellä selvitetään kuinka lapsi selviytyy ja mitä keinoja hän käyttää näissä tilanteissa. Kysymys saattaa myös nostaa esiin kenen kanssa riitoja esiintyy. *"Keneltä pyydät apua kun tarvitset sitä?"* kysymys selvittää keneen lapsi luottaa ja onko hänellä uskallusta pyytää apua sitä tarvittaessa. Kysymys on yhdistetty versio Reissuleijona 2009-pelin version kysymyksistä.

Tunteet ja toiveet-aiheissa tarkoituksena on selvittää lapsen tunteita ja ovatko niiden aiheet realistisia sekä tuoda lapsen toiveita kuuluviin. Tämä aihealue on tärkeä, sillä lapsen toiveiden esittäminen luo vastavuoroisuutta ja antaa positiivisen hengen terapiasuhteen luomiseen. Edellytykset yhteistyöhön paranevat, kun lasta kuullaan. Kuuntelemalla lasta ja antamalla hänelle aikaa kertoa tunteistaan, kasvatetaan kaikenpuolista luottamusta. (Frisk: 2010). *"Mikä tekee sinut iloiseksi?"* kysymyksellä terapeutti saa tietoa lapsen mielenkiinnon kohteista, onko ilonaihe realiteeteissa. Terapeutti saa myös tietoa lapsen ilonaiheista.

"Mitä pelkää eniten?" kysymyksellä selvitetään lapsen temperamenttia ja luonnetta. Lapsi ei välttämättä osaa puhua peloistaan suoraan, vaan pelot ilmenevät usein leikin kautta. (MLL: 2010) Tämän vuoksi peli voi olla oiva ja huomaamaton väline selvittää lapsen pelkoja. Aluksi kysymyksenä oli: *"Mikä tekee sinut surulliseksi"* mutta tämä sama kysymys kysytään myös terapeutilta, jonka vuoksi päädyimme kysymään peloista, jotta kysymykset eivät olisi samoja. *"Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit?"* ja *"Mikä sinusta tulee isona?"* kysymykset kehitettiin yhteistyökumppanin toivomuksesta. Niillä saatiin kuuluviin lapsen toiveita ja näkemyksiä.

Muuta-aiheessa kysytyt kysymykset eivät sovi suoranaisesti minkään muun aiheen alle. Kysymys: *"Millainen on tavallinen päiväsi aamusta iltaan?"* Todettiin tärkeäksi kysymykseksi (Hulkko 2010). Se selvittää millaisena lapsi näkee päivänsä kulun ja mitä

yhtä monta kuin pysähdyspisteitä. Reissuleijona 2010-pelissä lapselle on 8 kysymyskorttia (kuva 6.), joissa jokaisessa on yksi kysymys. Pelin visuaalista ulkoasua muutettiin vain kysymyskorttien osalta. Reissuleijona 2009-pelin lapsen kysymykset terapeutille ovat visuaalisesti vaikealukuisia, koska kysymykset ovat pitkiä ja tekstiä on paljon. Lapsen kysymyskortteja muokattiin niin, että kysymys on selkeästi tekstattu ja mahtuu yhdelle riville, joten se on selkeämpi hahmottaa ja lukea. Reissuleijona 2009-pelin molempien kysymyskorttien koko oli pieni, mikä vaikeutti korttien käsittelyä kädessä. Tästä syystä korttien kokoa on suurennettu. Terapeutin kysymyskortit on muokattu samankokoisiksi kuin lapsen kysymyskortit. Kysymyskorttien ulkonäön muuttamisessa tärkein syy oli muokata kortteja selkeimmiksi ja helppolukuisemmiksi.

Korttien toisella puolella on pysähdyspisteen numero ja nimi, jotta lapsen on helpompi seurata pelin kulkua. Lapsen kysymykset terapeutille ovat sinisillä kysymyskorkeilla ja terapeutin kysymykset lapselle ovat oransseilla kysymyskorkeilla. Myös Reissuleijona 2009-pelin kysymyskorttien korttilaatikoista luovuttiin, koska peliä kehitettäessä on tärkeää huomioida kustannustehokkuus ja se, että pelistä voisi tulevaisuudessa tehdä esim. internetversion. Nyt kysymyskortit säilytetään kirjekuoressa. Kirjekuoren ajatuksena on, että pelaajat saavat ”postia maailmalta”.

Kysymyskorttien valmistaminen oli aikaa vievää ja koostui useasta vaiheesta: Kartonkien, liiman ja kirjekuorien hankkiminen, kysymysten kirjaaminen, sommittelu ja tulostaminen, korttien leikkaaminen, kysymysten ja numeroiden liimaaminen kartonki pohjille sekä kysymyskorttien laminointi. Laminoinnin kustansi Kinhan Oy, Lohja. Kysymykset laminoitiin Reissuleijona 2009-pelin tavoin. Laminointi on taloudellisesti edullista sekä kestävä ja helposti puhdistettavaa materiaalia. Kaikki pelissä esiintyvät terävät kulmat on myös pyöristetty, jotta lapsi ei satuttaisi itseään.

5.6 Muutokset materiaaleihin

Ajatus materiaalin karsimisesta nousi Early Learning Oy:n tutustumiskäynnin jälkeen. Early Learning on potentiaalinen yritys tuottamaan tämän kaltaisen pelin sen ollessa valmis tuotettavaksi. Heidän ehtonsa tällaisen pelin tuottamiseen on kuitenkin se, että peli sisältää mahdollisimman vähän materiaalia ollakseen kustannustehokas. (Sarmas-Purhonen 2010.) Mielestämme Reissuleijona 2009-pelin sisälsi liikaa materiaalia suhteessa kustannustehokkuuteen. Tämä tuli huomioida, sillä tavoitteena on saada peli tu-

nottuivat erityisesti aarteisiin, kuten timantti-, kruunu- ja kultakortteihin. Myös karkki-kortit sekä leluaiheet, kuten nukke- ja autokortit olivat suosittuja. Reissuleijona 2010-pelistä vähennettiin kymmenen matkamuistokorttia, joita lapset eivät valinneet peliker-roilla. Tällaisia kortteja olivat, esimerkiksi kello, alaston patsas, Pisan kalteva torni, kynttilänjalka ja harppu. Matkamuistokortteja Reissuleijona 2010-pelissä on yhteensä 25. Vähennetyllä korttimäärällä lisäämme Reissuleijona 2010- pelin kustannustehokuut-ta, nopeutamme pelitilannetta sekä selkeytämme peliohjeita.

Reissuleijona 2009-pelissä, ensimmäisenä maaliin saapuva pelaaja saa ylimääräisen matkamuistokortin. Matkamuistojen kerääminen osoittautui Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä lapsille tärkeäksi ”palkinnoksi”. Reissuleijona 2010-pelistä pelistä poistet-tiin yhden ylimääräisen matkamuiston saaminen maalissa, koska pelitilanteessa ei halut-tu tehdä kiireistä. Tarkoitus ei ollut kannustaa lasta kiirehtimään maaliin ylimääräisen matkamuiston toiveessa. Tällöin myös lapsi saattaa vastata kiireellisesti hänelle osoitet-tuihin kysymyksiin.

Reissuleijona 2010-pelissä terapeutti ei voi ohjailia pelin kulkua, esimerkiksi vastaamal-la itse väärin hänelle osoitettuun kysymykseen, jolloin ei saa matkamuistoa. Nyt mo-lemmat pelaajat saavat vastattuaan matkamuiston ja tuurilla ylimääräisen matkamuiston aarrearkkupisteestä tai vastaavasti menettää matkamuiston rosvopisteessä. Reissuleijona 2010-pelillä voi tarkkailla lapsen pettymyksen sietoa, mikäli hän sattuu häviämään pe-lissä. Koekäytöissä yleisin voittotulos oli tasapeli.

Reissuleijona 2009-pelissä ollut retkipassi säilytettiin, mutta sen ulkoasua ja käyttötar-koitusta muutettiin. Leiman ja leimaamisen poiston yhteydessä retkipassista poistettiin leimaruudut. Passi kuitenkin säilytettiin, sillä ennen pelin alkua lapsi piirtää retkipassiin omankuvansa. Pelitilanteita havainnoimalla lapsista oli mukavaa piirtää omakuvansa. Piirtämisestä voidaan myös saada tietoa lapsen kehityksen eriosa-alueista, kuten muun muassa minäkäsityksestä, kehonkuvasta ja motorisista taidoista (Tjeder – Wackström 1998: 1). Reissuleijona 2009-pelin retkipassissa oli neliön muotoinen tila oman kuvan piirtämistä varten. Retkipassia muokattiin niin, että tila johon lapsi piirtää, on suurempi ja suorakulmion muotoinen, jotta se houkuttelisi lasta piirtämään itsestään kokovartalo-kuvan. Retkipassiin lapsi kirjoittaa myös nimensä ja ikänsä.

6 REISSULEIJONA 2010-PELIN KOEKÄYTÖT

Tässä luvussa on esitelty Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen ja toinen koekäyttö, sekä niiden jälkeiset muutokset peliin. Jatkokehitetyn Reissuleijona 2010-pelin koekäyttö suunniteltiin järjestettäväksi vain kerran. Koekäytön jälkeen ilmeni kuitenkin tarpeita muutoksiin, jonka vuoksi koimme tärkeäksi järjestää pelille vielä toisen koekäytön uusien muutoskohteiden havainnoinnin ja vanhojen tulosten varmistamiseksi.

6.1 Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen koekäyttö

Jatkokehitettyä Reissuleijona 2010-peliä pelattiin Hietakummun ala-asteella. Koekäytöstä sovittiin koulun rehtorin kanssa (Tuominen 2010b). Koekäyttöön tuli osallistua yhteensä kuusi lasta; kaksi lasta 1. luokalta ja 4. luokalta sekä yhdet lapset 2. luokalta ja 3. luokalta. Toteutunut lapsiluku oli koulun sisäisen informaation vuoksi kuitenkin viisi lasta; yksi 1. luokalta, kaksi lasta 2. luokalta ja 4. luokalta. 3. luokkalainen jäi puuttumaan pelin koekäytöstä. Koekäyttöön osallistui yksi poika ja neljä tyttöä. Jatkokehitetyn 2010-pelin koekäytössä olleet lapset olivat eri lapsia kuin Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä. Lapset olivat kaikki lukutaitoisia. Koekäyttö suoritettiin jälleen koulun iltapäiväkerhon tiloissa. Luvat pelitilanteiden videointeihin saatiin kaikkien lasten vanhemmilta kotiin lähetetyn lupalapun (liite 2) myötä. Ohessa saatiin myös luvat videoiden näyttämiseen opinnäytetyön julkistamistilaisuudessa.

Pelitilanteissa käytettiin uusia lapsen – (taulukko 2) sekä terapeutin kysymyksiä (taulukko 4), vähennettyjä matkamuistokortteja (25kpl), sekä muokattua retkipassia, josta leimaaminen oli poistettu. Pelin aikainen kirjaaminen oli myös poistettu ja tarkoituksena oli pohtia videokameran käytön mahdollisuutta. Terapeuttina toiminut ei kirjannut lapsen vastauksia, kuten Reissuleijona 2009-pelin koekäytössä. Terapeutin roolissa ollut opiskelija ohjasi pelitilanteen alusta loppuun ja huolehti videokameran käytöstä, jotta mahdollisimman aito pelikokemus toteutui. Toinen opiskelija toimi havainnoijana ja kirjasi ylös muistiinpanoja. Työnjako toteutui vuoroin havainnoimalla pelitilannetta ja vuoroin pelaamalla peliä lapsen kanssa.

Pelitilanteiden jälkeen havainnoimme kaikki viisi pelitilannetta videoaineiston pohjalta laadullisen tutkimuksen analyysiä käyttäen (kts. luku 5.3). Pelitilanteet analysoitiin ja peliin tehdyt muutokset laatiimme uuden havainnointilomakkeen (liite 4) avulla. Uu-

nessa havainnointilomakkeessa huomioitiin peliin tehdyt muutokset sekä aiemmalla Reissuleijona 2009-pelin koekäyttökerralla esiin nousseet asiat. Havainnoinnissa kiinnitimme huomiota jälleen lapsen ja terapeutin kysymyksiin. Havainnoimme muun muassa lapsen kysymien kysymysten luettavuutta, lapsen mielenkiintoa kysyä terapeutilta henkilökohtaisia asioita, sekä terapeutin vastausten johdattelevuutta. Terapeutin kysymyksissä lapselle, havainnoimme kysymysten ymmärrettävyyttä, haastavuutta sekä kysymysten ja vastausten samankaltaisuutta. Havainnoimme vuorovaikutusta kysymysten yhdenmukaistamisen sekä kirjaamisen poisjätön jälkeen. Havainnoimme lapsen keskittymistä, jaksamista ja motivoitumista peliin sekä ympäristön merkitystä pelitilanteessa. Yhtenä havainnointi kohteena oli myös materiaalin karsimisen vaikutus peliin. Lisäksi havainnointilomakkeessa oli tilaa muille havainnoille ja lisähuomioille.

6.2 Reissuleijona 2010 ensimmäisen koekäytön jälkeiset muutokset

Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisen koekäytön havaintojen pohjalta peliin tehtiin vielä muutamia muutoksia. Muutokset kohdistuivat pelin keston, lapselle esitettävien kysymyskorttien sisältöön ja ulkonäköön, sekä retkipassiin.

Ensimmäisen Reissuleijona 2010-pelin koekäytön havainnoin pohjalta lisättiin terapeutin esittämiin kysymyskortteihin, viisi uutta kysymystä sekä kahteen kysymykseen tarkentavan lisäkysymyksen. Yhtenä perusteluna kysymysten lisäämiseen oli Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisen koekäytön jälkeen pelin kesto diagnosoimattomilla lapsilla oli n. 20-30 minuuttia, tällöin peli oli lyhentynyt Reissuleijona 2009-peliversiosta noin 15-20 minuutilla. Kysymysten lisäämisellä pelin kesto pidentyy ja lapsesta saatu tieto tarkentuu. Kysymyskorttien kysymykset numeroitiin ja retkipassista poistettiin ”muuta”- kohta. Pienillä lisämuutoksilla pelin käyttö ja säännöt helpottuvat.

Koulu-aiheessa ollut kysymys: ”*Mitä teet välituntien aikana?*” ei ollut tarpeeksi informatiivinen. Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisen koekäytön pohjalta huomattiin, että lasten vastaukset eivät kertoneet viettääkö lapsi välitunnit yksin vai toisten kanssa. Tämä oli kuitenkin keskeinen asia, mitä kysymyksellä oli tarkoitus selvittää, sekä tiedon saaminen oli tärkeää. Kysymys muotoiltiin: ”*Mitä teet välituntien aikana ja kenen kanssa?*” Kysymys selvittää nyt tekemisen muodon lisäksi, onko lapsi välitunnilla yksin vai koulukavereiden kanssa.

Koulu aiheeseen lisättiin myös uusi kysymys: ”*Miten suoriudut läksyistä ja saatko niihin apua?*” Ensimmäisen Reissuleijona 2010-pelin koekäytön pohjalta nousi esiin tarve kysyä lapsen läksyjen teosta. Kysyttäessä läksyistä, terapeutti saa tietoa siitä tekeekö lapsi läksyjä, miten hän suoriutuu niistä ja saako hän niihin tarvittaessa apua. Lapsen vastauksia voidaan verrata myös koulusta ja vanhemmilta saatuun tietoon.

Kaveri- aiheisiin kysymyksiin lisättiin kysymys; ”*Mitä teette kavereiden kanssa?*” Kysymys lisättiin, sillä kaveri-aiheiset kysymykset eivät sisältäneet toiminnallista kysymystä. Tällä kysymyksellä saadaan myös tietoa lapsen tekemisen ja leikin luonteesta, kuinka kauan aikaa lapsi käyttää vuorokaudestaan leikkiin, leikkiikö lapsi ikätasonsa mukaisesti sekä leikkiikö lapsi yksin vai kavereiden kanssa.

Perhe ja Koti- aiheisiin kysymyksiin lisättiin kysymys selvittämään lapsen osallistumista kotitöihin; ”*Mihin kotitöihin osallistut?*” Tällä kysymyksellä haluttiin selvittää lapsen osallistumista perheen yhteisiin tehtäviin.

Koti aiheesta poistettiin kysymys; ”*Mitä tekemistä sinulla on kotona?*” Koekäytössä lasten vastaukset ko. kysymykseen toistuivat vapaa-aika ja itsestä huolehtimisen aiheiden alla. Esimerkiksi kysymyksissä: ”*Mikä on lempi puuhaasi?*”, ”*Mitä teet viikonloppuisin?*” ja ”*Mitä teet kun olet yksin?*”.

Vapaa-aika- aiheen kysymys: ”*Millaisia harrastuksia sinulla on?*” ei koekäytön mukaan antanut vastauksia siihen, mitä lapsi harrastaa. Tarkoituksena vastaukseen ei ollut hakea adjektiiveja vaan substantiiveja. Koekäytössä lasten vastaukset ko. kysymykseen olivat esimerkiksi ”*Kivoja*”. Kysymyksen tarkentamisen ja selvyiden vuoksi se muutettiin muotoon: ”*Mitä harrastuksia sinulla on?*” Koska tarkoitus oli selvittää onko lapsella harrastuksia ja millaisia ne ovat.

Aihealueeseen lisättiin kysymys: ”*Mistä tekemisestä et pidä?*” Kysymys lisättiin, koska haluttiin saada tietoa myös negatiivista asioista ja mitä ne lapsen kohdalla ovat. Lisäksi vastaavaa kysymystä Reissuleijona 2010-pelissä ei ollut. Kysymys on otettu Reissuleijona 2009-pelistä. Kysymys on vapaa-aika aihealueen alla, koska ko. aihealueessa kysytään myös: ”*Mikä on lempi puuhaasi?*”

Itsestä huolehtimisen- aiheen kysymys: *"Miten kuljet koulumatkat?"* Tarkennettiin muotoon: *"Miten kuljet koulumatkat ja kenen kanssa?"* Tällöin kysymyksestä saa enemmän informaatiota.

Aihealueeseen lisättiin myös kysymys: *"Missä ja miten nukut yösi?"* Reissuleijona-pelin itsestä huolehtimisen aiheiden kysymyksillä haluttiin selvittää, lapsen riittävää unen saantia, sekä nukkuuko lapsi yksin omassa sängyssä vai jonkun vieressä.

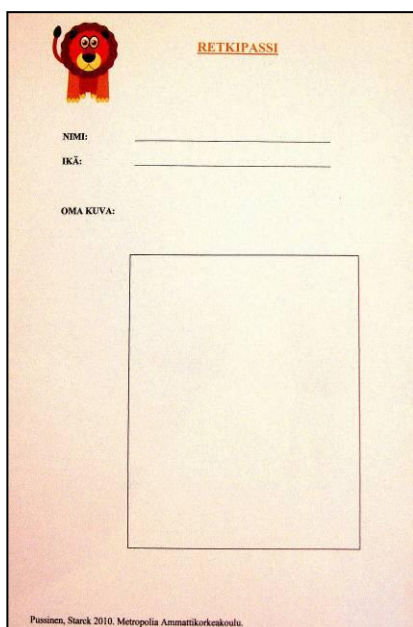
Selviytymiskyky-aiheen kysymykseen: *"Mitä teet kun kaverillasi on paha mieli?"* kaikki koekäyttöihin osallistuneet olleet lapset vastasivat, *"Lohduttavansa kaveria"*. Tätä kysymystä oli luontevaa jatkaa pelitilanteessa lisäkysymyksellä: *"Miten lohdutat kaveria?"* Tästä syystä päädyimme muuttamaan kysymyksen suoraan muotoon: *"Miten lohdutat kun kaverillasi on paha mieli?"* Tämä selvittää myös lapsen taitoa selviytyä eteen tulleista ongelmista.

Tunteet ja toiveet aihealueeseen lisättiin kysymys: *"Missä olet hyvä?"* Tällä kysymysastelulla tuodaan lisää lapsen ääntä kuuluviin ja millaisena toimijana hän näkee ja koee itsensä.

Lisäksi kysymys *mitä pelkää eniten?* Muutettiin kysymykseksi *mitä pelkää?* Koekäytössä lapsen ihmettelivät "eniten" sanaa. Tämä poistettiin kysymyksen asettelusta selkeyden vuoksi. Lisäksi kysymys tässä muodossa selvittää jo lapsen pelkoja ja "eniten" sana oli turha.

Muuta aiheeseen kuuluva kysymys: *"Millainen on tavallinen päiväsi?"* muokattiin sillä lasten vastaukset koekäytön pohjalta olivat usein adjektiiveja, esimerkiksi *"Ihan kiva"*. Kysymyksellä oli tarkoitus selvittää lapsen tavallisen päivän kulkua, joten kysymyksestä muokkautui: *"Mitä tavallinen päiväsi sisältää aamusta iltaan?"* Ko. kysymykseen terapeutti voi tarvittaessa käyttää tarkentavia apukysymyksiä.

Kysymystä: *"Mikä sinusta tässä pelissä oli ikävintä?"* muutettiin: *"Mikä sinusta tässä pelissä oli tylsintä?"* Adjektiivi "tylsä" koettiin "kevyemmäksi" ja lapsen kieleen soveltuvammaksi.



RETKIPASSI

NIMI: _____

IKÄ: _____

OMA KUVU:

Pusinen, Starck 2010. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Reissuleijona 2009-pelistä säilytetyssä retkipassissa on lapsen nimen, iän ja kuvan piirtämisen lisäksi ”muuta” kohta. Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisessä koekäytössä retkipassissa ollut kohta ”muuta” aiheutti lapsissa hämmennystä ja he ihmettelivät, mitä ko. kohtaan tuli kirjoittaa. ”Muuta” -kohta oli säilytetty Reissuleijona 2009-pelistä, eikä sille löytynyt perusteluita. Näiden perusteluiden pohjalta poistimme ko. kohdan lopullisesta Reissuleijona 2010-pelin retkipassista (kuva 8.).

KUVA 8. Retkipassi. Reissuleijona 2010.

6.3 Reissuleijona 2010-pelin toinen koekäyttö

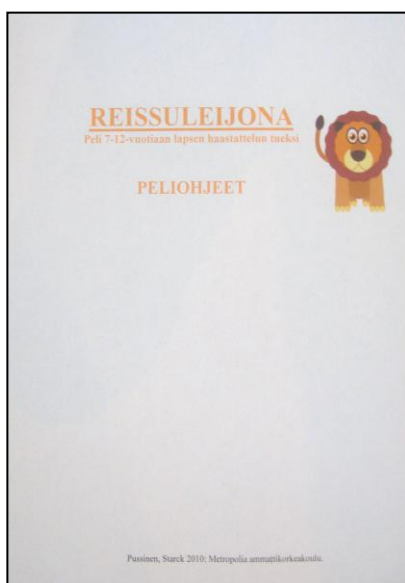
Reissuleijona 2010-pelin toinen koekäyttö järjestettiin syksyllä 2010 Helsingissä, Lautasaassa. Koekäyttöön osallistuneet lapset olivat iältään 7-, 10- ja 11-vuotiaita poikia. He olivat myös opinnäytetyön tekijöille tuntemattomia. Reissuleijona 2010-pelin koekäyttötilanne järjestettiin lasten kotona, lasten huoneessa. Pelin pelaamiseen, videointiin ja videomateriaalin näyttöön opinnäytetyön julkistamistilaisuudessa saatiin lupa lasten vanhemmilta.

Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä oli uudet ja viimeistellyt terapeutin kysymät kysymykset sekä muokattu retkipassi. Työnjako toteutui samalla tavalla kuin aiemmilla koekäyttökerroilla. Pelitilanteet analysoitiin ja peliin tehdyt muutokset videolta pelitilanteiden jälkeen. Käytimme samaa havainnointilomaketta (liite 4) kuin edellisellä Reissuleijona 2010-pelin koekäytöllä, jotta saimme tietoa kaikista uusista kehittämiskohteista. Toisella jatkokehitetyn pelin koekäytöllä voitiin havainnoida myös ympäristön merkitystä pelitilanteeseen. Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisessä koekäytössä peliympäristönä oli lasten koulu ja Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä oli lasten oma huone.

6.4 Reissuleijona 2010 toisen koekäytön jälkeiset muutokset

Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä 7-vuotias lapsi ei osannut lukea lapsen kysymien kysymyskorttien tekstattua tekstiä. Koulussa ensimmäisellä luokalla olevat oppilaat harjoittelevat lukemaan ja lukuharjoitukset tapahtuvat aluksi suuraakkosilla. Koekäyttö järjestettiin syksyllä ja 1. luokkalaiset eivät olleet harjoitelleet vielä tekstausaakkosia. Muutimme lapsen kysymykset terapeutille kysymyskorttien tekstin suuraakkosiksi, koska peli on suunnattu 7-vuotaille lapsille, jotka voivat olla ensiluokkalaisia tai lapsia joilla on lukemisvaikeuksia. Halusimme varmistaa kysymyskorttien helppolukuisuuden, jotta pelitilanne olisi lapselle mahdollisimman kannustava kokemus.

Lisäsimme myös terapeutin kysymien kysymysten eteen numerot, jotta terapeutin on selkeämpi seurata kysymysjärjestystä ja kirjata mahdollisesti lapsen vastukset pelitilanteen jälkeen.



KUVA 9. Peliohjeet.
Reissuleijona 2010.

Reissuleijona 2010 toisen koekäytön jälkeen valmisimme Reissuleijona 2010-pelin peliohjeet (kuva 9., liite 6). Ohjekirja valmistettiin Reissuleijona 2009-pelin käsikirjan pohjalta. Nimi vaihdettiin käsikirjasta ohjekirjaksi, opinnäytetyötä ohjaavien opettajien antaman ohjauksen perusteella. Opinnäytetyöntekijät kokivat Reissuleijona 2009-pelin käsikirjan vaikealukuisiksi. Ohjeet olivat pitkät ja sekavat ja niihin perehtymiseen tuli käyttää runsaasti aikaa. Reissuleijona 2010-peliin ohjekirja on yritetty tehdä helppolukuisemmaksi myös niin, että pelin ohjeistaminen lapselle ei veisi paljoa aikaa terapiakerran alusta.

Reissuleijona 2010-peliohjeet sisältävät: tiedon pelimateriaaleista ja niiden merkityksistä, pelin säännöt ja ohjeet, sekä ohjeet toimintaterapeutille peliä ennen, pelin aikana ja pelin jälkeen. Lisäksi ohjeet sisältävät lapsen kysymykset terapeutille ja terapeutin kysymykset lapselle sekä näiden yhteyden psykososiaaliseen viitekehykseen.

7 KOEKÄYTYISTÄ SAADUT TULOKSET

Reissuleijona-pelin koekäyttöjä järjestettiin yhteensä kolme; yksi Reissuleijona 2009-pelille, sekä kaksi Reissuleijona 2010-pelille. Reissuleijona 2009-pelin koekäytön tulosten pohjalta pelin jatkokehittämiskohteet suunniteltiin ja toteutettiin. 2009-pelin koekäyttö ja jatkokehittämiskohteet ovat esiteltyinä luvuissa 5 ja 6.

Reissuleijona 2010-pelin ensimmäisessä koekäytössä testattiin suunniteltuja jatkokehittämiskohteita ja tehtiin tarkentavia muutoksia. Toisessa koekäytössä lopullinen Reissuleijona 2010-peli koekäytettiin tulosten varmistamiseksi. Tässä kappaleessa esittelemme Reissuleijona 2010-peliin tehtyjen muutosten toimivuuden. Tuloksissa huomioimme molemmat Reissuleijona 2010-peliversiot ja koekäytöt.

7.1 Pelin käyttötarkoitus

Reissuleijona 2009-peli oli suunnattu lapsen toimintaterapian alkuarviointiin (Eronen ym. 2009: 6). Reissuleijona 2010-pelin käyttötarkoitusta suunnattiin myös terapiasuhteen alkuun, terapiasuhteen luomiseen lapsen ja teraputin välille. Koekäytöissä saatu tieto millaista peliä olisi käyttää toimintaterapia-arvioinnissa tai terapiasuhteen luomisessa, ei ole todellista sillä koekäyttöihin osallistuneet lapset eivät olleet toimintaterapiassa. Reissuleijona 2010-peli tarjoaa vuorovaikutuksellisia elementtejä kun lapsen ja terapeutin kysymyksiä on yhdenmukaistettu. Riittävää näyttöä siitä, tukeeko peli terapiasuhteen luomista, ei ole sillä koekäyttöihin osallistuneita lapsia ei tavattu pelitilanteiden jälkeen.

Pelin nykyinen kesto on n. 30–40 minuuttia, riippuen lasten vastauksista sekä terapeutin esittämistä lisäkysymyksistä. Pelissä terapeutin tulee käyttää omaa harkintakykyä lisäkysymysten esittämiseksi, riippuen lasten vastauksista. Koekäytössä osa lapsista kertoi avoimesti ja kattavasti itsestään, osa puolestaan vastasi suppeammin, jolloin lisäkysymyksiin oli aihetta.

7.2 Vuorovaikutussuhteen tukeminen

Reissuleijona 2009-pelin koekäyttökerralla vuorovaikutus lapsen ja terapeutin välillä katkesi terapeutin pelin aikaisen kirjaamisen vuoksi. Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt osoittivat, että vuorovaikutus oli intensiivisempää, kun terapeutti sai keskittyä pelaamiseen, eikä hänen tarvinnut kirjata lapsen vastauksia pelitilanteen aikana. Vuorovaikutusta lisäsi myös lapsen ja terapeutin kysymysten yhdenmukaistaminen. Tällöin molemmat pelaajat puhuivat samaa kieltä ja oppivat tuntemaan toisiaan.

Terapeutin tulee käyttää omaa harkintakykyään ja halutessaan videoida pelitilanteet. Koekäytössä kaikki pelitilanteet videoitiin, pelitilanteisiin pystyttiin palaamaan jälkikäteen ja kirjaamaan lapsen vastaukset videolta. Kirjaamista helpottivat numeroidut kysymykset. Kirjaaminen videolta oli käytännöllistä, mutta se vie terapeutilta enemmän aikaa. Reissuleijona 2010-pelissä on mukana terapeutille laadittu vastausten koontilomake kirjaamista varten (liite 7). Kirjaamisen poisjätto lyhensi kuitenkin pelitilanteen kestoja. Videolta pystyi havainnoimaan tarkemmin lapsen eleitä sekä lapsen ja terapeutin vuorovaikutusta. Kysymysten vastuksia voitiin myös tarkentaa videolta. Koekäytössä videokamera oli näkyvillä ja kuvasi lasta sekä terapeutin toiminutta suoraan edestä. Koekäytöt osoittivat, että kamera ei häirinnyt lasten keskittymistä peliin. Suositeltavaa kuitenkin on, että videoitava tilanne pystyttäisiin järjestämään siten, että kamera ei olisi näin näkyvillä.

Reissuleijona-pelitilanteet voidaan myös esimerkiksi äänittää, mutta tällöin ei päästä seuraamaan esimerkiksi lapsen nonverbaalista viestintää. Pelin äänityksestä ei myöskään ole koekäyttöä.

Reissuleijona 2009-pelissä on huomioitu lukutaidottomat lapset, ohjeistamalla terapeuttia lukemaan myös lapsen kysymykset. Idea pelin suosittelemisesta vain lukutaitoisille lapsille lähti yhteistyökumppanin kanssa käydystä keskustelusta (Pilhjerta 2010a). Peli voisi olla lapselle, joka ei osaa lukea, liian pitkä ja työläs toteuttaa. Tällöin terapeutti lukisi myös lapsen esittämät kysymykset ja lapsen rooli olisi huomattavasti passiivisempi pelitilanteessa. Näiden vuoksi suosittelemme peliä vain lukutaitoisille lapsille. Opinnäytetyön tekijöillä ei ole kokemuksellista tietoa pelin toimivuudesta lukutaidottoman lapsen kanssa. Koekäyttöihin valitut lapset olivat kaikki lukutaitoisia.

7.3 Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset terapeutille

Alla olevassa taulukossa on viimeiset versiot Reissuleijona 2010-pelin lapsen kysymykset terapeutille.

TAULUKKO 5. Reissuleijona 2010 lapsen kysymykset terapeutille

<u>PYSÄHDYSPISTE</u>	<u>KYSYMYS</u>
1. GRÖNLANTI	MIKÄ OLIT LEMPIRUOKASI LAPSENA?
2. POHJOIS-AMERIKA	MIKÄ TEKI SINUT ONNELLISEKSI LAPSENA?
3. ETELÄ-AMERIKA	MIKÄ OLIT LEMPIAINEESI KOULUSSA?
4. DELFIINIRIUTTA	MISTÄ ET PITÄNYT KOULUSSA?
5. AFRIKKA	MIKÄ TEKI SINUT SURULLISEKSI LAPSENA?
6. AUSTRALIA	MITÄ HARRASTUKSIA SINULLA OLIT LAPSENA?
7. AASIA	MIKÄ OLIT LAPSENA MIELIPUHAASI?
8. MAALI	MIKÄ SINUSTA OLIT MUKAVINTA TÄSSÄ PELISSÄ?

Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt osoittivat, että lasten ja terapeutin kysymysten yhdenmukaistaminen vahvisti yhteistä pelikokemusta ja lisäsi vuorovaikutusta. Pelin tunnelma säilyi selkeästi paremmin koko pelin ajan, kun kysymykset olivat yhdenmukaisia. Kysymysten yhdenmukaistamisen tarkoituksena oli vahvistaa lapsen ja terapeutin välistä pelikokemusta. Koekäytöt osoittivat, että tällä oli vaikutusta yhteisen pelikokemuksen syntyyn. Kysymyksiä yhdenmukaistamalla, pelistä tuli tasavertaisempi ja turvallisuuden tunne lisääntyi, kun molemmat kertoivat itsestään henkilökohtaisia asioita. Terapeutin tulee kuitenkin käyttää omaa harkintakykyä kysymyksiin vastatessa ja voi tarvittaessa soveltaa vastaustaan. Yhdenmukaistamalla kysymysten aiheita, lapselle ei välity tunnet-

ta, miksi häneltä tiedustellaan henkilökohtaisia asioita, mutta aikuiselta ei. Koekäytöissä terapeutille osoitettujen kysymysten sijoittuminen lapsuuteen osoittautui toimivaksi, ja terapeutti joutunut paljastamaan itsestään liian henkilökohtaisia asioita.

Reissuleijona 2010-pelin koekäytöissä terapeutin roolissa toimineena tuntui luontevammalta, kuin kysymykset oli yhdenmukaistettu. Tuntui myös aidommalta kysyä lapselta henkilökohtaisia asioita, kun oli antanut jotakin myös itsestään. Kysymysten suunnattaminen omaan lapsuuteen helpotti ”rajan” vetämisessä, eivätkä kysymykset tuntuneet liian henkilökohtaisilta. Tuli myös tunne, että kertomalla itsestään asioita antoi lapselle esimerkkiä ja sai lapsen kertomaan omia kokemuksiaan avoimemmin. Jos lapsi kysyy pelitilanteesta syytä, miksi häneltä kysytään vähemmän kysymyksiä. Voi terapeutti sanoa, haluavansa tutustua hyvin lapseen.

Myös terapeutin vastatessa kysymyksiin saadaan tietoa, siitä kiinnostaako lapsia kuunnella terapeutin vastauksia. Reissuleijona 2010-pelin koekäytöissä kävi ilmi, että lapsia kiinnostivat terapeutin vastaukset. Lapset keskittyivät kuunelemaan terapeutin vastauksia. Lapsen myös kommentoivat terapeutin vastauksia ja vastaukset herättivät keskustelua. Kysymysten samankaltaistaminen toi myös terapeutille osoitetut kysymykset lähemmäksi psykososiaalista viitekehystä.

Pelin koekäytöissä ei ollut hämmentäviä tilanteita, siitä ovatko terapeutin vastaukset oikein. Terapeutin vastauksille ei ollut yhtä oikeaa vastausta. Reissuleijona 2010-pelin ohjeet selkeytyivät, kun molemmat pelasivat samoilla säännöillä. Kysymysten järjestys oli muotoiltu siten, etteivät ne antaneet lapselle vastausmallia terapeutin esittämiin kysymyksiin. Koekäytöt osoittivat myös, että vaikealukuisia sanoja ei enää ollut, vaan kysymykset olivat helppolukuisia.

Reissuleijona 2009-pelissä terapeutti pystyi tarjoamaan lapselle mahdollisuuden voittoon, vastaamalla väärin hänelle esitettyihin visailukysymyksiin. Reissuleijona 2010-pelissä tämä ei ole mahdollista, koska kysymyksiin ei ole enää yhtä oikeaa vastusta, vaan terapeutti saa myös matkamuiston vastattuaan häntä koskevaan kysymykseen. Tämä asettaa peliin suuremman kilpailuasetelman. Reissuleijona 2010 pelin koekäytöissä terapeutina toiminut opiskelija voitti väillä lapsen. Tilanteet osoittivat, että terapeutti voi voittaessaan tarkkailla lapsen pettymyksensietokykyä.

7.4 Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset lapselle

Reissuleijona 2010-peliin laaditut kysymykset osoittautuivat koekäytöissä ymmärrettäviksi ja lapset vastasivat yleensä kysyttyyn kysymykseen ilman lisäkysymysten esittämistä. Terapeutin tulee tehdä lisäkysymyksiä oman harkinnan mukaan, silloin kun hän haluaa tarkentaa lapsen vastauksia ja saada lisäinformaatiota. Ensimmäisessä Reissuleijona 2010-pelin koekäytössä kysymyksissä ilmeni muutama epäkohta, jotka tarkennettiin pelin toiseen koekäyttöön (kts. luvut 6.2). Toisessa koekäytössä nämä muutokset osoittautuivat toimiviksi ja lasten vastaukset olivat informatiivisempia.

Kysymys: *”Millainen on tavallinen päiväsi aamusta iltaan?”* osoittautui vielä kuitenkin toisella koekäyttökerralla haasteelliseksi ja kaipasi tarkennusta. Lapset vastasivat kysymykseen adjektiivilla, esim. ”Kiva”. Esitimme tällöin lisätarkennuksen, että kysymyksellä tarkoitettiin, mitä eri asioita päivään sisältyy ja jaksotimme päivää aamuun, päivään ja iltaan. Tässä kysymyksessä pelimateriaaleihin kuuluvasta aikajanasta saattaisi olla hyötyä. Aikajanaa ei kuitenkaan ole testattu pelin koekäytöissä.

Reissuleijona 2009-pelissä oli kysymys: *”Onko kotona ja koulussa sääntöjä? Mitä?”* Koekäytössä osoittautui, että lasten oli hankala ymmärtää sana ”sääntö”, ja lapset vastasivat, ettei heillä ole sääntöjä. Säännöt ovat tärkeä aihe, jonka vuoksi muutimme Reissuleijona 2010-peliin kysymyksen muotoon: *”mitä et saa tehdä kotona?”* Jolloin lapset vastasivat esim. ”en saa rikkoa tavaroita”, ”en saa hyppiä sängyllä”, ”en saa valvoa myöhään”. Näin kysymyksen muoto oli toimivampi ja lapset kertoivat kotiin kohdistuvista säännöistään.

Reissuleijona 2010-pelissä kysytään lapsen tunteista, jotta lapsen äänen kuuluville tuomiseksi. Koekäytöissä lapset vastasivat tunneaiheita käsitteleviin kysymyksiin kattavasti. Kysymykseen: *Mitä pelkää?* Lapset vastasivat esim. ”pilkkopimeää”, ”läheisen kuolemaa” ja ”rosvoja sängyn alla.” Kysymykseen: *Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit?* Lapset toivoivat ”rahaa, onnellista elämää, toista pikkusiskoja tai veljeä ja Linnanmäelle yhdessä perheen kanssa ja matkailua” Yksi lapsista kertoi toivovansa, että ”Isä olisi enemmän kotona, että äiti ei suuttuisi niin usein ja pikkuveljen kanssa olisi vähemmän riitoja.” Mielestämme jatkokehityksessä pelissä kysymysten vastaukset ovat informatiivisia ja laajoja myös lapsen ääni on saatu hyvin kuuluviin.

Koekäytössä ilmeni, että diagnosoimattomat lapset jaksoivat pelata pelin alusta loppuun ja vastata kaikkiin kysymyksiin. Pelin viimeisissä kysymyksissä lapselta kysyttiin peli-kokemuksista, joihin lapset vastasivat positiivisesti ja kertoivat pitäneensä pelistä. Tieto pelin toimivuudesta lastenpsykiatrisen toimintaterapian asiakkailla ei Reissuleijona 2010-pelistä ole. Terapeutti voi tarpeen mukaan myös karsia joitain kysymyksiä, mikäli peli vaikuttaa lapselle työläältä. Tämä voi kuitenkin olla tulosta, sillä diagnosoimattomat lapset jaksoivat säilyttää motivaation pelin alusta loppuun.

Taulukossa 6 selvitetään terapeutin lapselle esittämien kysymysten yhteyden psykososiaaliseen viitekehykseen. Taulukon tarkoitus on olla viitteellinen ja suuntaa antava. Taulukon avulla perustelemme psykososiaalisen viitekehyksen yhteyttä Reissuleijona-peliin laadittuihin kysymyksiin. Viitekehystä ei voida suoraan määrittää kysymyksen vastaukseen, sillä vastaus on lapsen sen hetkinen mielipide kysytystä aiheesta. Mikäli psykososiaalisen viitekehyksen yhteyttä pelin kysymyksiin haluttaisiin selventää tarkemmin, tulisi näistä olla tarkempaa tutkimusta suurella lapsiotoksella. Täten taulukon tarkoitus on osoittaa psykososiaalisen viitekehyksen yhteys peliin. Pelin kysymykset selvittävät tärkeitä aiheita ja lasten vastaukset ovat merkityksellisiä ilman, että niitä tarvitsisi pitävästi määrittää psykososiaalisen viitekehyksen osa-alueiden alle. (Pihlajerta 2010d.) Suoraan johtopäätöstä lapsen vastauksista ei voida myöskään tehdä, vaan ne ovat lapsen sen hetkisiä mielipiteitä ja tuntemuksia. Terapeutin tulee ymmärtää, että lapsi saattaa vastata niin kuin kuvittelee terapeutin toivovan. Vastaukset saattavat olla myös sellaisia millaisen lapsi toivoisi olevan. Tämän vuoksi vastauksista ei voida vetää liian tarkkaa johtopäätöstä.

Viitekehyksen osa-alueet on määritelty tarkemmin opinnäytetyön raportin luvussa 3. Kysymysten yhteys psykososiaalisen viitekehykseen on mukailtu Olsonin (1999) psykososiaalisen viitekehyksen mukaan. Viitekehyksen osa-alueet ovat; temperamentti, kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki / vapaa-aika, selviytymiskyky sekä yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus. (Olson 1999: 324–343.) Reissuleijona 2010-pelien koekäyttöjen havaintojen ja analyysien pohjalta voimme todeta, että kysymykset mittaavat psykososiaalisen viitekehyksen osa-alueita. Taulukko osoittaa, että kaikki osa-alueet ilmenevät terapeutin kysymissä kysymyksissä (taulukko 6.).

1. temperamentti aiheeseen liittyvät kysymykset selvittävät lapsen luontaista tapaa olla vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Sillä selvitetään muun muassa lapsen aktiivitavoja, uusiin tilanteisiin suhtautumista, mielialaa, keskittymistä ja sinnikkyyttä sekä tunteiden ilmaisua. (Olson 1999: 324-325.)

2. kiintymyssuhde aiheeseen liittyvät kysymykset selvittävät lapsen ja vanhemman välistä suhdetta, kiintymiskäyttäytymistä (turvallisuus, luottamus, kontaktin hakeminen ja vastaaminen sekä avun hakeminen, auttaminen ja rohkaisu). Kiintymissuhteeseen liittyvät kysymykset selvittävät myös lapsen omien tarpeiden ja huolien osoittamista, sekä struktuurin ja rajoitusten hyväksymistä. (Olson 1999: 325-330.)

3. vertaisvuorovaikutustaidot aiheeseen liittyvillä kysymyksillä selvitetään kuinka lapsi esittää toiveitaan, kuuntelee toisia, neuvottelee ja tekee kompromisseja. Aihe antaa tietoa miten lapsen ystävyssuhteet ovat kehittyneet ja ovatko ne ikätason mukaisia. Aihe selvittää myös miten lapsi toimii ryhmässä ja ovatko ryhmävuorovaikutustaidot kehittyneet. (Olson 1999: 330-331.)

4. leikki/vapaa-aika kysymykset selvittävät, mitä lapsi tekee vapaa-ajallaan, kenen kanssa hän leikkii / viettää vapaa-aikaansa, sekä miten hän suhtautuu leikkiin / vapaa-ajan toimintaan. Aihe selvittää myös mistä lapsi pitää ja nauttii sekä tunnistaako lapsi toiminnan rajat ja vaikutuksen. (Olson 1999: 332-335.)

5. selviytymiskykyyn liittyvät kysymykset selvittävät lapsen selviytymistä uusissa ja vaikeissa tilanteissa, pettymyksen ja stressaavien asioiden käsittelyä sekä ratkaisujen tekemistä. Aiheella selvitetään myös lapsen taitoa toimia niin, että sisäinen tunnestressi alenee, esim. hakea apua. Lisäksi tällä selvitetään kuinka lapsi selviytyy päivittäisistä toiminnoista. (Olson 1999: 341-342.)

6. yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus selvittää lapsen suhdetta kotiin, koulun ja yhteisöön. Selvittää myös kuinka lapsi kotona kokee leikin mahdollisuuden, roolit, arvot ja rajat. Antaa tietoa myös millaisena lapsi kokee koulun ja yhteisön. (Olson 1999: 342-343.)

TAULUKKO 6 Reissuleijona 2010 terapeutin kysymykset lapselle ja kysymysten viitteellinen yhteys psykososiaaliseen viitekehyksen eri osa-alueisiin.

<u>PYSÄHDYSPISTE / AIHE</u>	<u>KYSYMYKSET</u>	<u>PSYKOSOSIAALISEN VIITEKEHYKSEN OSA-ALUE (viitteellinen)</u>
1. Grönlanti / Koulu	1. Millaista sinulla on koulussa? 2. Mikä koulussa on sinulle helppoa? 3. Mikä koulussa on sinulle vaikeaa? 4. Mitä teet välituntisin ja kenen kanssa? 5. Keneltä saat tarvittaessa apua läksyihin?	1, 6 1, 6 1, 6 4, 6 2, 5
2. Pohjois-Amerikka / Kaverit	6. Millaisia kavereita sinulla on? 7. Millainen kaveri sinä olet? 8. Mitä teette kavereiden kanssa? 9. Kenen kanssa viihdyt parhaiten? 10. Viihdytkö mieluummin yksin vai kaveriryhmässä?	3, 6 1, 3 3, 4 3, 4 3, 4
3. Etelä-Amerikka / Perhe ja Koti	11. Keitä kuuluu perheeseesi? 12. Mitä teet yhdessä perheesi kanssa? 13. Mitä toivoisit että tekisitte yhdessä perheesi kanssa? 14. Mihin kotitöihin osallistut? 15. Mitä et saa tehdä kotona?	1, 2 2, 4, 6 2, 4, 6 2, 6 2, 6
4. Delfiiniiriutta / Vapaa-aika	16. Mikä on lempi puuhaasi? 17. Mitä teet viikonloppuisin? 18. Mitä harrastuksia sinulla on? 19. Mitä haluaisit harrastaa? 20. Mistä tekemisestä et pidä?	1, 4 1, 4 1, 4 1, 4 1, 4
5. Afrikka / Itsestä huolehtiminen	21. Miten kuljet koulumatkat ja kenen kanssa? 22. Millaisia ostoksia teet itse? 23. Millaista välipalaa olet itse valmistanut? 24. Mitä teet kun olet yksin? 25. Missä ja miten nukut yösi?	2, 5 5, 6 5, 6 4, 5 2, 5
6. Australia / Selviytymiskyky	26. Mitä teet kun kaverisi haluaa tehdä eri asiaa kuin sinä? 27. Mitä teet kun sinua suututtaa? 28. Miten lohdutat kun kaverillasi on pahamieli? 29. Mitä teet jos sinulle tulee riitoja jonkun kanssa? 30. Keneltä pyydät apua kun tarvitset sitä?	3, 5 1, 5 3, 5 3, 5 2, 5
7. Aasia / Tunteet ja Toiveet	31. Mikä tekee sinut iloiseksi? 32. Mitä pelkää? 33. Missä olet hyvä? 34. Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit? 35. Mikä sinusta tulee isona?	1, 5 1, 5 1, 5 1, 3 1, 5
8. Maali / Muuta	36. Mitä tavallinen päiväsi sisältää aamusta iltaan? 37. Mikä sinusta tässä pelissä oli hausointa? 38. Mikä sinusta tässä pelissä oli tylsintä?	3, 4, 5, 6 1, 4 1, 4

7.5 Muut muutokset kysymyskortteihin

Terapeutin kysymysten yhdistäminen samalle kortille kysymysruuduittain osoittautui helpommaksi kuin kolmelta erilliseltä kortilta kysyminen. Tämä lisäsi myös pelin seuraamista, kun terapeutin ei tarvinnut laskea missä kortissa ollaan. Lisäksi molempien kortit oli numeroitu selkeästi kysymysruutujen mukaisesti, joka helpotti molempien pelin kulun seuraamista.

Reissuleijona 2010-pelistä vähennettiin terapeutin kysymien kysymysten määrää ja kysymyksiä yhdisteltiin. Tämä osoittautui toimivaksi ja antoi hieman kevyemmän pelikokemuksen. Kysymyskorttien vähentämisellä oli myös suora vaikutus aikaan. Myös lapsen kysymyskorttien määrää vähennettiin kymmenestä kahdeksaan, eli samaan määrään kuin kysymyspisteitä. Tämä osoittautui selkeäksi menettelytavaksi.

7.6 Muutokset materiaaleihin

Reissuleijona 2010-peliin karsittiin 2009-pelistä retkipassin leimaamisen, sekä 10 matkamuistokorttia. Materiaalin karsimiseen päädyimme, koska matkamuiston sekä leiman saaminen kunkin kysymyspisteen kohdalla oli turhaa ja sekoitti pelin kulkua. Poistimme passin leimaamisen, sillä pelin ideana oli kerätä matkamuistokortteja. Lisäksi vähensimme matkamuistokorttien määrää, vähentääksemme matkamuiston valintaan kuluvaan aikaa. Nämä materiaalin karsinnat lisäävät myös kustannustehokkuutta.

Reissuleijona 2010-pelin koekäytöissä osoittautui, että leimausvaiheen poisto selkeytti pelin kulkua, helpotti keskittymistä peliin, eikä tähän kulunut turhaa aikaa. Myös matkamuistokorttien vähentäminen lyhensi niihin kulunutta valinta-aikaa ja lapsen oli helpompi valita mieluisa kortti pienemmästä korttimäärästä. Leimasimen poiston myötä, muutimme retkipassia poistamalla leimasinruudut. Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä ilmeni, että Reissuleijona 2009-pelin retkipassista säilytetty kohta ”muuta”, aiheutti hämmennystä. Poistimme passista kohdan viimeistä koekäyttöä varten. Viimeisessä koekäytössä retkipassi osoittautui selkeäksi. Retkipassissa neliöstä suorakulman muotoiseksi muutettu tila, oman kuvan piirtämistä varten, osoittautui riittävän tilavaksi ja kannusti koekäytöissä useampaa lasta piirtämään kokovartalokuvansa.

7.7 Peliympäristö

Reissuleijona 2010-pelin koekäytöissä ilmeni ympäristön merkitys pelitilanteeseen. Ensimmäisessä Reissuleijona 2010-pelin koekäytössä peliä pelattiin lasten koulussa erillisessä kerhohuoneessa koulupäivän aikana. Kerhohuone oli tilana toimiva ja rauhallinen eikä ylimääräisiä virikkeitä ollut. Peliä pelattiin pyöreän pöydän ympärillä ja pelaajat istuivat vierekkäin. Terapeuttina toiminut kohdisti istuntansa hieman lapseen päin kääntymällä.

Toisessa Reissuleijona 2010-pelin koekäytössä peliä pelattiin lasten kotona, lastenhuoneessa. Peliä pelattiin lattialla ja lapsi ja terapeutti istuivat vastakkain. Ympäristöllä oli hallitseva rooli pelitilanteessa, koska erilaisia virikkeitä, kuten leluja oli paljon. Tämä vaikeutti lasten keskittymistä. Näiden kokemusten pohjalta suosittelemme peliympäristöksi mahdollisimman virikkeetöntä. Pelitilanteessa terapeutti voi itse harkita, miten sijoittautuu suhteessa lapseen. Reissuleijona 2009- ja 2010 ensimmäisessä koekäytössä vierekkäin istuminen havaittiin toimivaksi ratkaisuksi. Vierekkäin istumisella voitiin lisätä yhteistä pelikokemuksen tunnetta. Näin istumalla terapeutti voi myös helpommin auttaa jos lapsi tarvitsee apua esimerkiksi kysymysten lukemisessa. Kun pelaajat istuvat vierekkäin on myös helpompi yletää pelimateriaaleihin ja nähdä pelilauta oikeasta suunnasta. Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä pelaajat istuivat vastakkain. Tämä osoittautui haasteellisemmaksi ja terapeuttina toiminut joutui katsomaan pelilautaa väärinpäin. Näin oli myös vaikeampaa yltää pelimateriaaleihin. Vastakkain istuminen ei myöskään tukenut pelaajien välistä vuorovaikutusta.

Peliympäristöksi on suositeltavaa valita erillinen tila, kuten terapiahuone, ettei lapsi heijasta vastauksiaan erityisesti esim. kotiin tai kouluun. Tähän kysymykseen terapeutti voi antaa myös tarkentavan lisäkysymyksen, tai valmistamalla lasta ennen kysymystä, mihin aiheeseen haetaan vastausta.

Koekäytössä huomattiin lasten vastauksissa olevan yhteys aikaan ja tilanteeseen. Ensimmäisessä Reissuleijona 2010-pelin koekäytössä kysymys: *mikä on mielipuuhaasi?* Lapsi tarkensi kysymystä: ”Ai niin kun koulussa vai?”. Vastaavasti Reissuleijona 2010-pelin toisessa koekäytössä lasten kotona lapset yhdistivät saman kysymyksen kotiympäristöön.

7.8 Reissuleijona 2010-peliohjeet

Reissuleijona 2010-peli on tarkoitettu pelattavaksi yhdessä toimintaterapeutin kanssa. Lapsen ei tule pelata peliä ilman valvontaa. Pelin alussa kannattaa käyttää aikaa peliin virittäytymiseen. Virittäytyminen tapahtuu esimerkiksi tarkastelemalla pelilaudassa olevaa maailmankarttaa ja tiedustella lapselta onko hän matkustellut tai minne hän haluaisi matkustaa. Ennen pelin aloittamista lapsen tulee täyttää retkipassiin nimensä, ikänsä sekä piirtää omakuvansa. Peli aloitetaan keltaisesta neliskanttisesta lähtöruudusta ja peli päättyy samaan ruutuun. Pelilaudalla edetään vuorotellen noppaa heittämällä nuolen osoittamaan suuntaan.

Jokaiseen numeroituun, keltaiseen pysähdyspisteeseen on pysähdyttävä, vaikka nopan silmäluku antaisi liikkua pidemmälle. Jokaisessa matkakohteessa, eli numeroidussa pysähtymispisteessä lapselle esitetään kysymyksiä, joihin vastattuaan lapsi saa valita itselleen yhden matkamuiston. Kysymyksiin ei ole oikeita vastauksia. Myös lapsi kysyy terapeutilta kysymyksiä, joihin vastattuaan myös terapeutti saa matkamuistokortin. Pelin voittaja ei ole se, kuka on ensimmäisenä maalissa, vaan se pelaaja kuka on kerännyt eniten matkamuistoja matkan aikana. Joten pelissä kiirehtiminen on tarpeetonta. Matkan varrella on kaksi rosvopistettä, joihin tasaluvulla osuttuaan pelaaja menettää yhden matkamuiston. Pelilaudassa on myös aarrepisteistä, joista pelaaja saa ylimääräisen matkamuiston. Nuorempi pelaaja, eli saa kunnian aloittaa.

Pelissä on mahdollisuus suullisen ilmaisun lisäksi kommunikoida toiminnallisesti. Peli sisältää kuvakortteja, joita voidaan tarvittaessa käyttää apuna vastauksissa. Halutessaan lapsi voi piirtää tai kirjoittaa vastauksena paperille. Pelissä on mukana lapselle tarkoitettua vastauspaperia. Lukutaidottomien lasten kanssa voi terapeutti lukea kysymyksen tai kysymykset voidaan yhdessä lapsen kanssa.

Tarkemmat peliohjeet on Reissuleijona 2010-pelissä. Reissuleijona 2010-peli sisältää peliohjeet (liite 5), kaksiosaisen pelilaudan (A2), kaksi leijona pelinappulaa, nopan, retkipassin lapselle (liite 6), lapsen kysymykset terapeutille: siniset kysymyskortit (8 kpl), terapeutin kysymykset lapselle: oranssit kysymyskortit (8 kpl), siniset matkamuistokortit (25 kpl), kuvakansion (14 s.), aikajana (3 osaa), lapsen vastauspaperit kirjoittamiselle ja piirtämiselle (7 erilaista) sekä vastausten koontilomake toimintaterapeutille (liite 7).

8 YHTEENVETO JA POHDINTA

Yhteenvedon ja pohdinnan tarkoitus on tarkastella tehtyä työtä ja saatuja tuloksia kriittisesti. Seuraavassa kappaleessa tarkastelemme opinnäytetyöprosessin eri vaiheiden toteutumista. Tarkastelemme pohdinnassa tutkimuskysymystämme ja sen toteutumista. Tarkastelun kohteina ovat myös muun muassa opinnäytetyöntekijöiden keskinäinen työskentely, työnjako ja resurssit sekä yhteistyökumppanin toiminta ja yhteistyö Reissuleijona- pelin jatkokehittämisprosessissa. Luvun lopussa on myös esiteltynä Reissuleijona 2010-pelille pohditut jatkokehittämiskohteet seuraavaan kehittämisvaiheeseen hyödynnettäviksi.

8.1 Prosessin tarkastelu

Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämisprosessissa eteneminen on tapahtunut mukailen Ojasalon ym. (2009: 67) konstruktivistista tutkimusprosessia. Prosessiin laadittiin omat työvaiheet tarkentaakseen kehittämistyön kulkua. Konstruktivisen tutkimusmenetelmän käyttö osoittautui toimivaksi työmme kohdalla, koska se antoi välineet kehittämistehtävään, jossa luotiin konkreettinen tuotos ja tuotteelle uusi rakenne käytännönläheisellä tavalla. Loimme konkreettiset pelimateriaalit, kuten lapsen ja terapeutin kysymyskortit, retkipassin ja peliohjeet. Käytännönläheistä tapaa tuki pelin koekäytöt lasten kanssa.

Jatkokehittämisprosessi alkoi Reissuleijona 2009-opinnäytetyöraporttiin ja peliin tutustumisesta. Tässä vaiheessa rajasimme tutkimustehtävän yhteistyökumppanin ja opinnäytetyötä ohjaavien opettajien näkökulmat huomioiden. Aiheen tarkka rajaaminen ensimmäisessä vaiheessa oli haastavaa, sillä koekäytöstä saatavia havaintoja ei vielä tiedetty. Näin myös pelin jatkokehittämiskohteita ei voitu tässä vaiheessa päättää. Tutkimustehtävämme muodostui koekäytöistä sekä niistä nousseista muutoskohteista. Tästä syystä aihe rajautui tarkemmin ensimmäisen koekäytön jälkeen.

Prosessin toisessa vaiheessa toteutettiin Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö, Hieta-kummun ala-asteen 1.–4.-luokkalaisten oppilaiden kanssa. Koekäyttö toteutettiin ennen suunnitelmavaihetta, jotta pelin toimivuudesta saatiin riittävää tietoa ennen koulun kesälomaa. Koekäytön tuoma pelikokemus oli tärkeä, sillä siitä saatiin kokemus lapsen kanssa pelaamisesta. Pelitilanteiden pohjalta jatkokehittämiskohteiden pohdinta mah-

dollistui. Koekäytöstä nousi uusia tarpeellisia jatkokehittämisideoita. Pelin jatkokehittämiskohteiden suunnittelu olisi ollut mahdotonta ilman pelin koekäyttöä lasten kanssa. Lapsitilanteista nousi tärkeitä ajatuksia ja ideoita. Yhteistyö Hietakummun ala-asteen kanssa toteutui toiveiden ja suunnitelmien mukaisesti. Koulu tuli mielellään mukaan yhteistyöhön ja luvat pelitilanteisiin saatiin kaikkien lasten vanhemmilta. Koekäytön toteutuminen jouhevasti helpotti huomattavasti prosessia. Suosittelemme Hietakummun ala-astetta mukaan yhteistyöhön myös jatkossa, mikäli Reissuleijona 2010-pelille tarvitaan uusia koekäyttöjä diagnosoimattomien lasten kanssa.

Kolmannessa prosessivaiheessa laadittiin tarkempi työsuunnitelman, johon sisällytimme konstrukttiivisen prosessin ja sen vaiheet. Laadittujen vaiheiden pohjalta oli selkeä lähteä etenemään työsuunnitelmassa ja laatia aikataulu työn etenemiselle.

Prosessin neljännessä vaiheessa suunniteltiin Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämiskohteet. Vaihe oli työläin ja pitkäkestoisin opinnäytetyöprosessin työvaiheista. Jatkokehittämiskohteet nousivat luontevasti koekäytön, havainnoinnin, omien kokemusten ja yhteistyökumppanin näkemysten pohjalta. Ratkaisujen löytäminen jatkokehittämiskohteisiin oli työläämpää kuin ajattelimme. Tekijöille tuli tunne, että jatkokehittämiskohteita on todella paljon, mutta aihetta oli pakko rajata resurssien vaatimalla tavalla.

Erityisesti terapeutin esittämien kysymysten muokkausprosessi oli haastava ja monivaiheinen. Reissuleijona 2009-ensimmäisen ja toisen peliversion kysymyksistä, sekä HUS:n itsearviointilomakkeen kysymyksistä laadittiin taulukko. Tämän taulukon auttoi selvittämään, millaisia kysymyksiä lapsilta on kysytty. Taulukkoon lisättiin myös suunnitellut Reissuleijona 2010-pelin kysymysvaihtoehdot. Tämä mahdollisti hahmottamaan, mitä kysymyksiä mahdollisesti puuttui. Taulukkoa ei ole laitettu opinnäytetyöraportin liitteeksi. Terapeutin esittämien kysymysten muokkausprosessiin kului noin 3 kuukautta ennen kuin lopullisiin Reissuleijona 2010-pelin kysymysversioihin päädyttiin.

Pelimateriaalien hankkimiseen ja työstämiseen kului paljon aikaa. Materiaalien valmistus toteutettiin ennen Reissuleijona 2010-pelin koekäyttöä. Muutamamme pelimateriaalit olivat lapsen ja terapeutin kysymyskortit, kirjekuoret, retkipassi, vastausten koonti-lomake sekä peliohjeet. Materiaalien työstöön kulunut aika ei tule ilmi opinnäytetyöraportissa.

Viidennessä vaiheessa oli Reissuleijona 2010-pelin ensimmäinen koekäyttö. Koekäyttöä saatu tieto oli arvokasta, jotta jatkokehittämiskohteiden toimivuudesta saatiin tietoa. Viides vaihe oli työläs videoaineiston runsaan materiaalin vuoksi. Tämän koekäytön pohjalta nousi vielä muutamia tarkennuksia peliin, jonka vuoksi kysymyksiin ja pelimateriaaleihin tehtiin vielä muutoksia.

Prosessin kuudennessa vaiheessa suoritettiin toinen Reissuleijona 2010-pelin koekäyttö. Toiseen koekäyttöön päädyttiin aiempien tulosten varmistamisen ja uusien muutosten tarkastelun vuoksi. Tämä oli olennaista, jotta myös Reissuleijona 2010-pelin viimeistellyä versiota on testattu ja tulokset ovat tarkempia. Koekäytön pienempi lapsiotos koettiin riittäväksi, koska muutokset peliin olivat vähäisiä. Myös toisen Reissuleijona 2010-pelin koekäytön jälkeen pelitilanteet analysoitiin videohavainnoinnin pohjalta.

Pelitilanteissa havainnointi oli haastavaa, sillä havainnoitavia kohteita oli paljon ja tilanteet etenivät nopeasti. Pelitilanteiden videointi oli hyvä ratkaisu, jotta havainnointi ja analysointi myös pelitilanteiden jälkeen onnistuivat. Pelitilanteiden tarkastelu videolta, laatimamme havainnointilomakkeen (liite 3) avulla, antoi tarkempaa tietoa pelitilanteista ja sen sisältämistä elementeistä. Havainnoimme kullakin katselukerralla eri pelin elementtejä, kuten vuorovaikutusta ja kysymyksiä. Videohavainnoinnin pohjalta jatkokehittämiskohteet suunniteltiin. Videohavainnointiaineiston analysointi oli aikaa vievää, koska videoaineistoa oli paljon ja pelin eri ominaisuudet haluttiin tarkastella huolellisesti. Videohavainnoinnin käyttö mahdollisti tarkemman tiedon keruun esimerkiksi lapsen nonverbaalisesta viestinnästä, eleistä ja ilmeistä. Lapsia ei häirinnyt videokameran läsnäolo.

Seitsemännessä vaiheessa Reissuleijona 2010-pelin koekäytöistä saadut tulokset pohdittiin ja kirjattiin opinnäytetyöraporttiin. Tulosten kerääminen videohavainnointia varten laaditulla havainnointilomakkeella (liite 4) helpotti tulosten löytämistä. Havaintoja kerättiin omille havainnointilomakkeille, jonka jälkeen saadut tulokset yhdistettiin. Tuloksia vertailtiin Reissuleijona 2009-pelin koekäytöstä saatuihin tuloksiin.

Kahdeksannessa vaiheessa tarkastelimme koko pelin kehittämisprosessia sekä pohdimme jatkokehittämisideoita. Reissuleijona 2010-pelin kehittämisprosessi onnistui suunnitellun prosessin mukaisesti. Laadittu prosessikaavio helpotti ja selkeytti huomattavasti työskentelyä ja eri vaiheissa etenemistä. Se auttoi myös aikataulujen säilyttämisessä.

8.2 Tutkimustehtävä ja yhteistyö

Opinnäytetyön tutkimustehtävä muodostui neljästä vaiheesta: *Reissuleijona 2009-pelin koekäyttö diagnosoimattomien lasten kanssa, Reissuleijona 2009-pelin koekäytön, yhteistyökumppanin sekä edellisten tekijöiden näkemysten pohjalta pelin sisällöllinen kehittäminen, Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt ja Reissuleijona 2010-pelin sisällöllisen kehittämisen tarkastelun koekäyttöjen pohjalta*. Tutkimustehtäviin sisältyi myös jatkokehittämiskohteiden materiaalin valmistus. Tutkimustehtäviä oli useita ja niihin sisältyvät vaiheet laajoja. Vastasimme tutkimustehtävän kaikkiin vaiheisiin riittävässä määrin suhteessa opinnäytetyöhön tarkoitettuun aikaan ja resursseihin. Kaikki tutkimustehtävän vaiheet toteutuivat laatimamme prosessin ja suunniteltujen aikataulujen sisällä.

Prosessin alussa haasteita asetti toisten aloittaman tuotoksen jatkaminen ja heidän ajatustensa ymmärtäminen. Jälkikäteen tuntui, että olisi ollut helpompaa lähteä suunnittelemaan välinettä kokonaan alusta, koska kehittämiskohteita oli niin paljon ja ne olivat laajoja. Haasteita asetti myös päätös siitä, kuinka aihetta rajataan ja mitkä kehittämis-kohteet valitaan. Toisten työn jatkamista helpotti kuitenkin edellisten tekijöiden tapaa-minen, sekä yhteydenpito sähköpostitse jatkokehittämisprosessin aikana.

Pelin taustalla olevat teoriat on määritelty Reissuleijona 2009-pelin opinnäytetyöraporttiin. Tämän vuoksi, toistaneet kirjoitettua tietoa pelin taustateoriasta, sillä opinnäytetyömme on jatkoa edelliselle opinnäytetyölle. Työmme oli toiminnallinen ja tarkoitus oli pelin jatkokehittäminen koekäyttöjen pohjalta. Psykososiaalinen viitekehyksen yhteys peliin on käsitelty, sillä laatimamme uudet kysymykset ovat myös yhteydessä psykososiaaliseen viitekehykseen. Viitekehystä on tuotu laajemmin esiin uusissa Reissuleijona 2010-pelin kysymyksissä. Tarkemman taustateorian ymmärtämiseksi, olemme suositelleet tutustumista Reissuleijona 2009-pelin opinnäytetyöraporttiin.

Opinnäytetyön jatkokehittämisprosessissa yhteistyökumppanina toimi Arja Pilhjerta. Yhteistyö hänen kanssaan oli säännöllistä ja toimivaa. Yhteistyökumppanilta saimme tärkeitä näkemyksiä ja hyvää ohjausta Reissuleijona 2009-pelin kehittämiseen. Yhteistyökumppani toimi tukena koko prosessin ajan. Opinnäytetyömme hyödynsi työelämää, sillä peli on nyt toimivampi ja sen toimivuudesta on tietoa diagnosoimattomien lasten kanssa. Lisäksi annamme valmiin välineen hänen käyttöönsä. Yhteistyökumppanin pa-

laute Reissuleijona 2010-pelistä sekä jatkokehittämisprosessista on opinnäytetyöraportin liitteenä (liite 8).

Reissuleijona 2009-pelin jatkokehittämisprosessi koettiin työläänä suhteessa siihen varattuihin resursseihin ammattikorkeakoulun opinnäytetyönä. Tutkimustehtävät pyrittiin rajaamaan tarkkaan. Aiheen rajaaminen oli haastavaa, sillä ennen Reissuleijona 2009-pelin koekäyttöä emme tienneet, mitä jatkokehittämisideoita pelitilanteista nousee. Koekäytön jälkeen aihetta olisi voitu rajata tarkemmin, esimerkiksi vain terapeutin kysymien kysymysten muokkaamiseen, joka osoittautui työläimmäksi jatkokehittämiskohteeksi. Emme kuitenkaan halunneet säilyttää koekäytöistä noussutta tietoa vain itselämme, jonka vuoksi sisällytimme myös muut jatkokehittämisideat kehittämistyöhömme. Alkuperäinen ajatus oli, että Reissuleijona 2010-peliä koekäytetään vain kerran. Toisen koekäytön olisi voinut jättää suorittamatta, jotta työn määrä olisi ollut hieman pienempi. Reissuleijona 2010-pelin toista koekäyttöä ei kuitenkaan haluttu jättää suorittamatta, sillä aloitettu prosessi haluttiin viedä huolellisesti loppuun. Rajasimme kuitenkin toisen Reissuleijona 2010-pelin koekäytön otoksen vain kolmeen lapseen. Mielestämme määrä oli riittävä, sillä viimeiseen koekäyttöön tehdyt muutokset ja korjaukset olivat pieniä, mutta merkittäviä. Pohdimme kriittisesti puuttumista lapsen ja terapeutin kysymyskorttien kokoon ja ulkonäköön. Halusimme kuitenkin toteuttaa kortteihin tehdyt muutokset, jotta kokonaisuus olisi mahdollisimman toimiva yhteistyökumppanin käytössä. Kortteihin tehdyt muutokset osoittautuivat tarpeellisiksi pelin koekäyttöjen pohjalta.

Jatkokehittämisideoiden suunnittelu ja toteutus oli kokonaisuudessaan työlästä. Videohavainnointimateriaalin analysointiin kului useita tunteja. Todellinen työ määrä ei tule esiin raportissa. Myös materiaalien valmistamiseen kului useita kymmeniä tunteja. Kehittämiskohteissa ja toteutuksessa on huomioitu yhteistyökumppanin toiveet. Reissuleijona 2010-pelin koekäytöt osoittivat kehitysideoiden toimivuuden. Mielestämme onnistuimme resursseihin nähden hyvin kehitysideoiden suunnittelussa, valinnassa ja toteutuksessa. Asetetut tavoitteet pelin kehittämisen suhteen olivat laajat aikatauluun nähden mutta pääsimme lopulta toivottuun tulokseen ja keräsimme tärkeää tietoa yhteistyökumppanille Reissuleijona 2010-pelin toimivuudesta diagnosoimattomien lasten kanssa.

Peli osoittautui toimivaksi tavaksi lapsen haastatteluun. Väline sopii hyvin ikäryhmälle, sillä pelaaminen on yleensä tuttua tekemistä lapselle. Pelin ohella eri aiheista kysytti-

hin kysymyksiin vastaaminen oli lapsille mielekkäämpää kuin pelkän kysymyslomakkeen täyttäminen. Reissuleijona 2010-pelin koekäyttöihin osallistui yhteensä ainoastaan kahdeksan lasta. Tämän vuoksi psykososiaalisen viitekehyksen yhteyttä kysymyksiin ei voida suoranaisesti todistaa. Tällainen tutkimus vaatisi suuremman otoksen ja laajemmat resurssit. Reissuleijona 2010-pelin koekäyttöihin valittu otos koettiin riittävänä suhteessa resursseihin. Koekäytöistä saatiin tärkeää tietoa ja vertailupintaa lastenpsykiatriseen toimintaterapiaan. Reissuleijona-pelin jatkokehittäminen oli mielenkiintoista ja palkitsevaa, sillä siitä saatiin konkreettinen väline työelämään. Reissuleijona 2010-peli tuo myös uutta näkökulmaa aiheeseen, esimerkiksi uusien kysymysten aihealueiden osalta. Näin lapselta kysytyjen kysymysten aiheet ovat kattavammat sekä laajemmin yhteydessä psykososiaaliseen viitekehykseen.

Opinnäytetyön tekijöiden välinen yhteistyö ja työnjako sujuivat luontevasti. Opinnäytetyön toiminnallisuuden ja aineiston analysoinnin, sekä tulosten tulkinnan vuoksi, työskentely suoritettiin pääosin yhdessä. Yhdessä työskentely helpotti tulosten pohdintaa ja yhtenäisen linjan säilyttämistä. Opinnäytetyö toteutuminen parityönä mahdollisti tulosten laajemman pohdinnan ja kriittisen tulosten tulkinnan. Parityöskentely helpotti myös pelin koekäyttötilanteita, jolloin toisen oli mahdollista toimia havainnoijan roolissa. Rooleja voitiin myös vaihdella. Reissuleijona 2009-peliä oli kehittämässä kolme toimintaterapeuttiopiskelijaa. Jatkokehittämisprosessin olisi voinut toteuttaa useamman opiskelijan ryhmätyönä, jolloin tehtäviä olisi voitu jakaa ja yksilöön kohdistuva työmäärä olisi ollut pienempi. Hyödynsimme kuitenkin opinnäytetyöhön annettavaa opettajien ohjausta valmistautumalla ohjaustilanteisiin huolellisesti ja valmistelemalla kysymyksiä. Työelämäyhteistyökumppanin ohjausta työhön hyödynnettiin myös koko prosessin ajan. Säännöllisiin tapaamisiin valmistauduttiin ja keskustelut käytiin rakentavasti.

8.3 Jatkokehittämisideat

Keräsimme ideoita Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämiseen koko opinnäytetyöprosessin varrella. Pohdimme myös Reissuleijona 2009-pelille sellaisia jatkokehittämisideoita, joihin meillä ei ollut opinnäytetyöprosessin aikana resursseja puuttua. Reissuleijona 2010-peliä voisi jatkokehittää esimerkiksi opinnäytetyönään toimintaterapeuttiopiskelijat. Jatkokehittämisprosessissa voitaisiin hyödyntää myös muun alan opiskelijoita, esimerkiksi pelimateriaalin suunnittelussa.

Opinnäytetyössä emme puuttuneet Reissuleijona-pelin ulkoasuun muuten kuin kysymyskorttien ja retkipassin kohdalta, resurssien ja aiheen rajaamisen vuoksi. Jatkossa pelin ulkoasua voisi kuitenkin muokata. Koekäyttötilanteissa esiin nousseita havaintoja liittyen pelin ulkoasuun olivat muun muassa pelilaudan materiaali ja koko. Pelilauta on laminoitua kiiltävää materiaalia, jonka vuoksi se heijastaa valoa ja vaikeuttaa pelin seuraamista. Pelilauta on kokoa A2, joka on kustannustehokkuutta ajatellen suuri. Pelin materiaalit ja niiden koko asettivat haasteita pelin kuljettamiseen. Kartongista valmistettu peli ei kestä kuljetusta. Pelilaudassa voisi myös lukea pysähdyspisteiden nimet, esim. Grönlanti, tämä helpottaisi pelin kulun seuraamista ja lasta hahmottamaan maapallon.

Pysähdyspisteet voisi yhdenmukaistaa niin, että kaikki pysähdyspisteet olisivat esimerkiksi maanosia. Tällä hetkellä pelissä on pysähtymispisteinä myös Grönlanti ja Delfiini-riutta, jotka eivät ole maanosia. Sen sijaan Eurooppa ja Etelämanner puuttuvat. Lisäksi peliin voisi lisätä jännitystä lisäämällä rosvo- ja aarrearkku pisteitä. Koekäytöt osoittivat etenkin rosvopisteiden tuovat toivottavaa jännitystä peliin. Jännitys pitää myös lapsen mielenkiinnon yllä. Pelin ulkoasun suunnittelussa voisi hyödyntää esimerkiksi graafisen alan opiskelijoita. Reissuleijona-pelin pelinappulat ovat myös huonot kustannustehokkuuden kannalta. Samanlaisia pelinappuloita on vaikea saada, mikäli ne häviävät. Peliin voisi pohtia uudenlaisia pelinappuloita.

Matkamuistokortit voisi toteuttaa siten, että ne liittyisivät selkeämmin pysähdyspisteiden maanosiin. Tämä havainto nousi esiin koekäyttökerroilla, kun lapset koettivat valita sellaisia matkamuistokortteja, jotka he yhdistivät ko. paikkaan. Reissuleijona 2010-pelistä ei poistettu Reissuleijona 2009-peliin kuuluvia kommunikointiin tarkoitettuja kuvakortteja. Opinnäytetyöntekijöiden keskinäisissä pelitilanteissa mietitti kommunikointikorttien rajalliset kuvavaihtoehdot. Kuvien vähäisyys rajaa myös vastausvaihtoehtoja. Pohdimme myös kuvakorttien käyttöä niiden lasten kohdalla, jotka eivät ole käyttäneet kuvakortteja aikaisemmin elämässään; kuvakorttien käytön opettelu voi olla hidasta ja tämän vuoksi hankalakäyttöinen yhdellä kertaa opeteltavaksi ja käytettäväksi. Toisaalta ne lapset, jotka ovat käyttäneet kuvakortteja aiemmin elämässään, voisivat hyötyä kuvien käytöstä myös Reissuleijona-peliä pelatessa. Kuvakortteja ei kuitenkaan testattu aikaresurssien ja aiherajauksen vuoksi. Kuvakortteja voisi myös jatkossa koekäyttää diagnosoimattomilla lapsilla ja mahdollisesti kehittää tulosten pohjalta. Aikajan käyttöä ja tapaa tulee myös pohtia.

Terapeutin lapselle esittämiä kysymyksiä voisi vielä pohtia. Mitä kysymyksiä mahdollisesti puuttuu ja mikä olisi hyvä kysymysjärjestys. Voisiko kysymykset olla aseteltuna sellaiseen esim. tärkeysjärjestykseen tai niin, että isojen pääkysymysten alla olisi pienet alakysymykset. Peli on suunnattu 7–12-vuotiaille lapsille. Ikäväli on suuri lasten kehitystehtävät huomioiden. Jatkossa voisi tutkia olisiko syytä jaotella kysymyksiä eri ikävaiheille, esimerkiksi 7–9-vuotiaan lapsen kysymyksiin ja 9–12-vuotiaan lapsen kysymyksiin. Terapeutin tulee kuitenkin käyttää omaa harkintakykyään käyttäessään peliä haastattelun apuvälineenä sillä lasten kehitykselliset erot voivat olla suuret.

Kysymyksen: *”Millainen on tavallinen päiväsi aamusta iltaan?”* Muotoa tulisi vielä pohtia. Koekäytöt osoittivat, että lapset eivät välttämättä ymmärrä, mitä kysymyksellä halutaan selvittää. Koekäytöissä osa lapsista vastasi kysymykseen adjektiivilla, esimerkiksi ”kiva”. Kysymyksen tarkoitus on kuitenkin selvittää, miten lapsi hahmottaa oman päivärytmiänsä ja mistä toiminnoista päivä koostuu. Kysymys koettiin tärkeäksi ja terapeutti voi tarvittaessa esittää lisä- ja tarkentavia kysymyksiä tämän kysymyksen kohdalla. Tämän kysymyksen muotoilua ja esittämistapaa voisi vielä jatkossa pohtia.

Reissuleijona 2010-pelille on suoritettu koekäyttö 7–11-vuotiaiden diagnosoimattomien lasten kanssa. Seuraavaksi peliä olisi hyvä koekäyttää sille suunnatulla kohderyhmällä, 7–12-vuotiailla lastenpsykiatrisen toimintaterapian asiakkaiksi kuuluvilla lapsilla, jotta pelin toimivuudesta saataisiin lisää tietoa (Pihlajerta 2010c). Reissuleijona 2010-pelin jatkokehittämiskohteita suunniteltaessa voidaan tarvittaessa olla yhteydessä Reissuleijona 2010-pelin tekijöihin.

LÄHTEET

- Ahonen, Heidi 1992: Vuorovaikutus auttamisen välineenä. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Eronen, Venla – Järvinen, Essi – Lahtinen, Jenni 2009: Reissuleijona. Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Hyvinvointi ja toimintakyky. Toimintaterapian koulutusohjelma.
- Eronen, Venla – Lahtinen, Jenni 2010: Suullinen tiedonanto. Helsinki. 24.5.
- Frisk, Tuula 2010: Lapsivaltuutettu. Kirjeitä lapsivaltuutetulle. Verkkodokumentti. <http://www.lapsiasia.fi/lapsiasiat/kirjeita_lapsiasiavaltuutetulle> Luettu: 24.9.
- Hautamäki, Pekka 2004: Koulu on helpompaa, jos on hyvä luokkahenki ja kavereita. Kasvatustieteen pro gradu tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Helsingin - ja Uudenmaan sairaanhoitopiiri 2004: Lastenpsykiatrisen toimintaterapia. Toimintaterapian haastattelulomake. Kouluikäisen itsearviointi.
- Hirsjärvi, Sirkka – Remes, Pirkko – Sajavaara, Paula 2004: Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Hulkko, Minna 2010. Lastenpsykiatrian poliklinikka toimintaterapeutti, HUS. Helsinki. Sähköinen tiedonanto 25.8.
- Lapsi pelkää 2010. Mannerheimin lastensuojeluliitto (MLL). Verkkodokumentti. <http://www.mll.fi/vanhempainnetti/kattapidempaa/tukivinkit_tilanteesta_toiseen/lapsi_pelkaa/> Luettu 22.9.2010.
- Lonka, Kirsti – Hakkarainen, Kai – Ferchen, Maija – Lautso, Anita 2009: Psykologia! 1. kurssi. Helsinki: WSOYpro Oy.
- Lyytinen, Paula – Korkiakangas, Mikko – Lyytinen, Heikki 1998: Näkökulmia kehityspsykologiaan. Kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY.
- Mulligan, Shelley 2003: Occupational therapy evaluation for children. Baltimore, Maryland, USA: Lippincott Williams & Wilkins.
- Nurmi, Jan-Erik – Ahonen, Timo, - Lyytinen, Heikki – Lyytinen, Paula – Pulkkinen, Lea – Ruoppila, Isto 2006: Ihmisen psykologinen kehitys. Helsinki: WSOY.
- Ojasalo, Katri – Moilanen, Teemu – Ritalahti, Jarmo 2009: Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: WSOYpro Oy.
- Olson, Laurette 1999: Psychosocial Frame of Reference. Teoksessa Kramer, Paula – Hinojosa, Jim (toim.): Frames of Reference for Pediatric Occupational Therapy. Philadelphia: Williams & Wilkins. 2. pianos.

- Piha, Jorma 2006: LPSY - Suomen Lastenpsykiatria. Lasten mielenterveyskuntoutus. Verkkodokumentti. <<http://www.lpsy.org/docs/15-1-Mielenterveyskuntoutus.htm>> Luettu 22.9.2010.
- Pilhjerta, Arja 2010a. Toimintaterapeutti. HUS, Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikka. Helsinki. Suullinen tiedonanto 11.3.
- Pilhjerta, Arja 2010b. Toimintaterapeutti. HUS, Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikka. Helsinki. Suullinen tiedonanto 15.6.
- Pilhjerta, Arja 2010c. Toimintaterapeutti. HUS, Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikka. Helsinki. Suullinen tiedonanto 10.9.
- Pilhjerta, Arja 2010d. Toimintaterapeutti. HUS, Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikka. Helsinki. Suullinen tiedonanto 13.10.
- Sarmas-Purhonen, Kristiina 2010: Toimitusjohtaja. Early Learning Oy. Helsinki. Suullinen tiedonanto 10.3.
- Tjeder, Kristiina – Wackström, Katri 1998: Omakuva onnistuu aina! Suomalaisten ja yhdysvaltalaisien 3-5-vuotiaiden lasten ihmispiirrosten iän ja sukupuolen suhteen. Liikuntapedagogiikan pro gradu –tutkielma. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto.
- Toimintaterapianimikkeistö 2003: Helsinki: Suomen kuntaliitto.
- Tuominen, Tuula 2010a. Rehtori, Hietakummun ala-aste. Helsinki. Sähköinen tiedonanto. 4.5.
- Tuominen, Tuula 2010b. Rehtori, Hietakummun ala-aste. Helsinki. Sähköinen tiedonanto. 14.9.
- Turtiainen, Pirjo 2001: Miten kuulla lasta? Esimerkkinä päiväkotilasten ja koululaisten haastattelut. Helsinki: Helsingin kaupungin tietokeskus.
- Uutela, Tuula 2009: Lasten toimintaterapia, haastattelumenetelmät. Luentomuistiinpanot. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Hyvinvointi ja toimintakyky. Toimintaterapian koulutusohjelma. Saatavuus: tekijöillä.
- Vilkka, Hanna 2006: Tutki ja havainnoi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Vilkka, Hanna 2005: Tuki ja kehitä. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Vuorovaikutuksen havainnoiminen 2009. Papunet. Verkkodokumentti. Päivitetty 12.6.2009. <<http://papunet.net/tietoa/vuorovaikutus/vuorovaikutuksen-havainnoiminen.html>> Luettu 14.7.2010.

Hei kotiväki,

4.5.2010

Olemme kaksi toimintaterapeuttiopiskelijaa Metropolia ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä 7–12-vuotiaille lapsille suunnatusta "Reissuleijona" pelistä. Peli on kehitetty lasten toimintaterapian haastattelun apuvälineeksi. Tarkoituksenamme on saada kokemuksellista tietoa pelin toimivuudesta, sekä tätä kautta kehittämisideoita. Tämän vuoksi ”koekäyttäisimme” peliä eri-ikäisillä lapsilla.

Peliä pelataan yhden lapsen kanssa kerrallaan ja pelin kesto on noin 30–60 minuuttia. Pelissä Reissuleijona seikkailee ympäri maailmaa ja kerää matkamuittoja. Matkamuittoja kerätään vastaamalla aikuisen esittämiin kysymyksiin, jotka koskevat muun muassa kaveri-, ja perhesuhteita, koulua, harrastuksia ja vapaa-aikaa.

Kysyisimme lupaa pelata peliä lapsenne kanssa maanantaina 10.5.2010 koululla koulupäivän aikana. Suostumuksellanne kuvaaisimme pelitilanteen mielellämme, jotta tilanteen analysointi ja pohdinta onnistuisi tarkemmin myös pelitilanteen jälkeen, jolloin myös tietoa pelin toimivuudesta saataisiin mahdollisimman paljon. Lasten nimiä, kuvia, videoita tai muita tunnistetietoja ei tulla mainitsemaan opinnäytetyössä, vaan kaikki materiaali on vain meitä tekijöitä varten.

Ystävällisin terveisin,
toimintaterapeuttiopiskelijat:

Jenny Starck puh: 050- 323 48 25
jenny.starck@metropolia.fi

Anna Pussinen puh: 050- 545 90 82
anna.pussinen@metropolia.fi

Annan luvan pelata Reissuleijona-peliä lapseni kanssa:

Nimi

Annan luvan myös pelitilanteen kuvaamiseen ja kuvamateriaalin käyttöön vain opinnäytetyön tekijöille:

Nimi

Hei kotiväki,

14.9.2010

Olemme kaksi toimintaterapeuttiopiskelijaa Metropolia ammattikorkeakoulusta. Teemme opinnäytetyötä 7–12-vuotiaille lapsille suunnatusta "Reissuleijona" pelistä. Peli on kehitetty lasten toimintaterapian haastattelun apuvälineeksi. Pelin ensimmäinen koe-käyttö suoritettiin Hietakummun ala-asteella keväällä 2010. Tarkoituksenamme on nyt saada kokemuksellista tietoa jatkokehitetyn Reissuleijona-pelin toimivuudesta.

Peliä pelataan yhden lapsen kanssa kerrallaan ja pelin kesto on noin 30–60 minuuttia. Pelissä Reissuleijona seikkailee ympäri maailmaa ja kerää matkamuistoja. Matkamuis-toja kerätään vastaamalla aikuisen esittämiin kysymyksiin, jotka koskevat muun muassa kavereita, koulua, kotia ja vapaa-aikaa

Kysymme lupaa pelata peliä lapsenne kanssa torstaina 23.9.2010 koululla koulupäivän aikana. Suostumuksellanne kuvaisimme pelitilanteen mielellämme, jotta tilanteen ana-lysointi ja pohdinta onnistuisi tarkemmin myös pelitilanteen jälkeen. Tällöin tietoa pelin toimivuudesta saataisiin mahdollisimman paljon. Lasten nimiä, kuvia, videoita tai muita tunnistetietoja ei tulla mainitsemaan kirjallisessa opinnäytetyössä. Suostumuksellanne saatamme näyttää otteita pelitilanteesta opinnäytetyön julkistamistilaisuudessa, jotta voimme havainnollistaa pelitilanteita.

Ystävällisin terveisin,
toimintaterapeuttiopiskelijat:

Anna Pussinen (anna.pussinen@metropolia.fi)
Jenny Starck (jenny.starck@metropolia.fi)

Annan luvan pelata Reissuleijona-peliä lapseni kanssa:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KYLLÄ	EI

Annan luvan pelitilanteen kuvaamiseen:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KYLLÄ	EI

Annan luvan näyttää otteita pelitilanteesta opinnäytetyön julkistamistilaisuudessa:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KYLLÄ	EI

Lapsen nimi

Vanhemman allekirjoitus

HAVAINNOINTILOMAKE 1.

LAPSI: _____ IKÄ/ LUOKKA: _____

<u>VIDEOLTA HAVAINNOITAVAT ASIAT</u>	
<u>Vuorovaikutus</u> (lapsen ja terapeutin vuorovaikutus, millaista oli ko. ikäisen lapsen kielellinen ilmaisu, kirjaaminen pelitilanteen aikana)	
<u>Lapsen kysymykset terapeutille:</u> (Kysymysten erilaisuus vrt. terapeutinkysymykset, kysymys määrä vrt. terapeutinkysymykset, kysymysten luettavuus)	
<u>Terapeutin kysymykset lapselle:</u> (kysymysten ymmärrettävyys, haastavuus sekä kysymysten ja vastausten toistuvuus. Mikä kysymys oli lapsesta mukava, jne.)	
<u>Keskittyminen / jaksaminen</u> (lapsen motivoituminen peliin, mikä piti lapsen mielenkiinnon, pelitilanteen alku ja loppu, millaista ympäristöä pelaaminen edellyttää)	
<u>Muita huomioita</u> (pelin kulku, kesto ja toimivuus, sopiiko peli ko. ikäryhmään, terapeutin tuntemukset pelin aikana, pelimateriaali, matkamuistokortit, ohjeet)	
<u>Lisähuomiot</u>	

HAVAINNOINTILOMAKE 2.

LAPSI: _____ IKÄ/ LUOKKA: _____

<u>VIDEOLTA</u> <u>HAVAINNOITAVAT</u> <u>ASIAT</u>	
<u>Vuorovaikutus:</u> (muutokset vuorovaikutuksessa kysymysten yhdenmukaistamisen jälkeen sekä – kirjaamisen poisjätön jälkeen)	
<u>Lapsen kysymykset terapeutille:</u> (Lukuisuus, lapsen mielenkiinto kysymyksiin, johdattelevatko terapeutin vastaukset lapsen vastauksiin)	
<u>Terapeutin kysymykset lapselle:</u> (Kysymysten ymmärrettävyys, haastavuus sekä kysymysten ja vastausten toistuvuus ja samankaltaisuus)	
<u>Keskittyminen / jaksaminen</u> (lapsen motivoituminen peliin, mikä piti lapsen mielenkiinnon, pelitilanteen alku ja loppu, millaista ympäristöä pelaaminen edellyttää)	
<u>Materiaalin karsiminen</u> (matkamuistot, leimaamisen pois jättö, kysymyskorttien määrä)	
<u>Muut havainnot / lisähuomiot:</u>	

REISSULEIJONA

Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi

PELIOHJEET



PELIVÄLINEET

- Peliohjeet (7s.)
- Pelilauta (2 osaa)
- Leijona pelinappulat (2 kpl)
- Noppa (1 kpl)
- Lapsen retkipassi (1 kpl)
- Lapsen kysymykset terapeutille: siniset kysymyskortit (8 kpl)
- Terapeutin kysymykset lapselle: oranssit kysymyskortit (8 kpl)
- Siniset matkamuistokortit (25 kpl)
- Kuvakansio (14 s.)
- Aikajana (3 osaa)
- Lapsen vastauspaperit kirjoittamiselle ja piirtämiselle (7 erilaista)
- Vastausten koontilomake toimintaterapeutille (1 kpl, 3s.)

PELIN ESITTELY

PELIN KULKU JA SÄÄNNÖT

On sinun vuorosi olla Reissuleijona. Olet lähdössä juuri maailmanympärimatkalle. Jännittääkö? Oletko ollut matkalla aikaisemmin? Voit näyttää kartasta paikan missä olet käynyt. Matkan aikana pääset tutustumaan eri puolelle maailmaa. Ennen matkalle lähtöä sinun tulee täyttää retkipassi. Peli aloitetaan keltaisesta neliskanttisesta lähtöruudusta ja päättyy samaan ruutuun. Pelilaudalla edetään noppaa heittämällä nuolen osoittamaan suuntaan. Noppaa heitetään vuorotellen.

Jokaisessa matkakohteessa, eli numeroidussa pysähtymispisteessä sinulle esitetään kysymyksiä, joihin vastaamalla saat valita matkamuiston matkakohteesta. Kysymyksiin ei ole oikeita vastauksia. Jokaiseen numeroituun, keltaiseen pysähdyspisteeseen on pysähdyttävä, vaikka nopan silmäluku antaisi liikkua pidemmälle. Myös sinä esität kysymyksiä matkakumppanillesi, eli minulle, joihin vastattuani minäkin saan valita matkamuiston. Pelin voittaja ei ole se kuka on ensimmäisenä maalissa vaan se pelaaja kuka on kerännyt eniten matkamuistoja matkan aikana, joten sinulla on hyvin aikaa vastata kaikkiin kysymyksiin. Matkan varrella on kaksi rosvopistettä, joita tulee varoa, koska rosvo vie yhden matkamuistoistasi. Matkalta löytyy myös aarrepisteistä, joista saa ylimääräisen matkamuiston. Nuorempi pelaaja, eli sinä saat kunnian aloittaa. Oletko valmis matkalle?

PELIVÄLINEET SEKÄ NIIDEN KÄYTTÖ JA MERKITYS



PELILAUTA

Reissuleijona-pelilauta, jossa leijonat seikkailevat maapallon ympäri. Pelilaudassa on ajoin valittavissa kaksi eri reitti vaihtoehtoa. Pelaaja voi itse valita mitä reittiä kulkee. Joltain reiteiltä voi löytää ylimääräisen matkamuistopisteen.



LÄHTÖ/ MAALI

Peli alkaa ja päättyy samaan ruutuun. Pelin voittaa se pelaaja, jolla on enemmän matkamuistoja tullessaan maaliin.



KYSYMYSPISTE/ MATKAKOHDE

Kysymyspisteeseen on aina pysähdyttävä, vaikka nopan silmäluku olisi suurempi. Kysymyspisteet on numeroitu ja kysymyskortista löytyy kuhunkin pisteeseen tarkoitettu numeroitu kysymyskortti.



AARREARKKU-PISTE

Aarrearkku-pisteessä saat valita yhden ylimääräisen matkamuiston. Pisteeseen pääsee vain tasaluvulla.



ROSVO-PISTE

Aarrearkku ruudusta saat valita ylimääräisen matkamuiston. Pisteeseen pääsee vain tasaluvulla.



RETKIPASSI

Retkipassiin lapsi kirjoittaa oman nimensä, ikänsä sekä piirtää oman kuvansa ennen pelin alkua.



MATKAMUISTOKORTIT

Pelaaja saa yhden matkamuiston kustakin pysähdyspisteestä vastattuaan kaikkiin kysymyksiin.



KYSYMYSKORTIT

Kysymyskortit on numeroitu. Kysymykset esitetään kanssapelaajalle kussakin numeroidussa pysähtymispisteessä. Siniset kortit ovat lapselle ja oranssit terapeutille.



KUVAKORTIT

Kuvakortteja suositellaan käytettäväksi, mikäli lapsi ei halua kertoa vastuksia suullisesti. Kuvakortteja voi käyttää myös vastaus-ten tukena. Mukana on tarranauhalla varustettu aikajana, johon lapsi voi jäsentää tavallisen päivänsä kulun, tätä kysyttäessä.

OHJEET TOIMINTATERAPEUTILLE

ENNEN PELIÄ: On suositeltavaa tutustua Laurette Olsonin (1999) psykososiaaliseen viitekehykseen. Opinnäytetyöt *Reissuleijona – Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi* (Eronen – Järvinen – Lahtinen 2009) ja *Reissuleijona – Peli 7–12-vuotiaan lapsen haastattelun tueksi – jatkokehittäminen* (Pussinen – Starck 2010) auttavat ymmärtämään pelin taustalla olevaa teoriaa. Terapeutin lapselle esittämät kysymykset selvittävät psykososiaalisen viitekehyksen eri osa-alueita; temperamenttia, kiintymyssuhdetta, vertaisvuorovaikutustaitoja, leikki/vapaa-aikaa, selviytymiskykyä sekä yksilön ja ympäristön välistä vuorovaikutusta.

PELIN AIKANA: Pelin alussa, kannattaa käyttää aikaa peliin virittäytymiseen ja pelilautaan tutustumiseen. Tämä luo lämpimämmän ilmapiirin pelitilanteeseen. Lapsi voi vastata kysymyksiin sanallisesti ja tarvittaessa käyttää apuna kuvia, kirjoittamia tai piirtämiä. Sanallinen vastaaminen on ensisijainen vastauskeino. Terapeutti antaa oman harvintansa mukaan vastausvaihtoehdoksi kirjoittamisen tai piirtämisen. Nämä voivat viedä enemmän aikaa. Pelin aikana voi kertoa lapselle, että olet kiinnostunut hänen vastauksistaan ja hänellä on aikaa miettiä rauhassa vastuksiaan.

PELIN JÄLKEEN: Suositeltavaa on, että terapeutti videoi pelitilanteet, tällöin pelitilanteisiin palaaminen ja kirjaaminen onnistuvat pelitilanteen jälkeen paremmin. Pelissä on liitteenä vastausten koontilomake kirjaamista varten.

MUUT HUOMIOT: Pelissä on mahdollisuus suullisen ilmaisun lisäksi kommunikoida toiminnallisesti. Peli sisältää kuvakortteja, joita voidaan tarvittaessa käyttää apuna vastauksissa. Halutessaan lapsi voi piirtää tai kirjoittaa vastauksena paperille. Pelissä on mukana lapselle tarkoitettua vastauspaperia. Lukutaidottomien lasten kanssa voi terapeutti lukea kysymyksen tai kysymykset voidaan yhdessä lapsen kanssa.

PSYKOSOSIAALISEEN VIITEKEHYKSEEN YHTEYS KYSYMYKSIIN

Opinnäytetyö raporteissa on määritelty Laurette Olsonin (1999) psykososiaalinen viitekehys. Viitekehyksen osa-alueet ovat; temperamentti, kiintymyssuhde, vertaisvuorovaikutustaidot, leikki / vapaa-aika, selviytymiskyky sekä yksilön ja ympäristön välinen vuoro- vaikutus. Alla avaamme psykososiaalisen viitekehyksen yhteyttä terapeutin kysymisiin kysymyksiin.

1. temperamentti aiheeseen liittyvät kysymykset selvittävät lapsen luontaista tapaa olla vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Sillä selvitetään muun muassa lapsen aktiivitavoja, uusiin tilanteisiin suhtautumista, mielialaa, keskittymistä ja sinnikkyyttä sekä tunteiden ilmaisua.

2. kiintymyssuhde aiheeseen liittyvät kysymykset selvittävät lapsen ja vanhemman välistä suhdetta, kiintymiskäyttäytymistä (turvallisuus, luottamus, kontaktin hakeminen ja vastaaminen sekä avun hakeminen, auttaminen ja rohkaisu). Kiintymissuhteeseen liittyvät kysymykset selvittävät myös lapsen omien tarpeiden ja huolien osoittamista, sekä struktuurin ja rajoitusten hyväksymistä.

3. vertaisvuorovaikutustaidot aiheeseen liittyvillä kysymyksillä selvitetään kuinka lapsi esittää toiveitaan, kuuntelee toisia, neuvottelee ja tekee kompromisseja. Aihe antaa tietoa miten lapsen ystävyssuhteet ovat kehittyneet ja ovatko ne ikätason mukaisia. Aihe selvittää myös miten lapsi toimii ryhmässä ja ovatko ryhmävuorovaikutustaidot kehittyneet.

4. leikki/vapaa-aika kysymykset selvittävät, mitä lapsi tekee vapaa-ajallaan, kenen kanssa hän leikkii / viettää vapaa-aikaansa, sekä miten hän suhtautuu leikkiin / vapaa-ajan toimintaan. Aihe selvittää myös mistä lapsi pitää ja nauttii sekä tunnistako lapsi toiminnan rajat ja vaikutuksen.

5. selviytymiskykyyn liittyvät kysymykset selvittävät lapsen selviytymistä uusissa ja vaikeissa tilanteissa, pettymyksen ja stressaavien asioiden käsittelyä sekä ratkaisujen tekemistä. Aiheella selvitetään myös lapsen taitoa toimia niin, että sisäinen tunnestressi alenee, esim. hakea apua. Lisäksi tällä selvitetään kuinka lapsi selviytyy päivittäisistä toiminnoista.

6. yksilön ja ympäristön välinen vuorovaikutus selvittää lapsen suhdetta kotiin, koulun ja yhteisöön. Selvittää myös kuinka lapsi kotona kokee leikin mahdollisuuden, roolit, arvot ja rajat. Antaa tietoa myös millaisena lapsi kokee koulun ja yhteisön.

<u>PYSÄHDYSPISTE/ AIHE</u>	<u>KYSYMYKSET</u>	<u>PSYKOSOSIAALISEN VIITEKEHYKSEN OSA-ALUE</u>
1. Grönlanti / Koulu	1. Millaista sinulla on koulussa? 2. Mikä koulussa on sinulle helppoa? 3. Mikä koulussa on sinulle vaikeaa? 4. Mitä teet välituntisin ja kenen kanssa? 5. Keneltä saat tarvittaessa apua läksyihin?	1, 6 1, 6 1, 6 4, 6 2, 5
2. Pohjois-Amerikka / Kaverit	6. Millaisia kavereita sinulla on? 7. Millainen kaveri sinä olet? 8. Mitä teette kavereiden kanssa? 9. Kenen kanssa viihdyt parhaiten? 10. Viihdytkö mieluummin yksin vai kaveriryhmässä?	3, 6 1, 3 3, 4 3, 4 3, 4
3. Etelä-Amerikka / Perhe ja Koti	11. Keitä kuuluu perheeseesi? 12. Mitä teet yhdessä perheesi kanssa? 13. Mitä toivoisit että tekisitte yhdessä perheesi kanssa? 14. Mihin kotitöihin osallistut? 15. Mitä et saa tehdä kotona?	1, 2 2, 4, 6 2, 4, 6 2, 6 2, 6
4. Delfiiniriutta / Vapaa-aika	16. Mikä on lempi puuhaasi? 17. Mitä teet viikonloppuisin? 18. Mitä harrastuksia sinulla on? 19. Mitä haluaisit harrastaa? 20. Mistä tekemisestä et pidä?	1, 4 1, 4 1, 4 1, 4 1, 4
5. Afrikka / Itsestä huolehtiminen	21. Miten kuljet koulumatkat ja kenen kanssa? 22. Millaisia ostoksia teet itse? 23. Millaista välipalaa olet itse valmistanut? 24. Mitä teet kun olet yksin? 25. Missä ja miten nuket yösi?	2, 5 5, 6 5, 6 4, 5 2, 5
6. Australia / Selviytymiskyky	26. Mitä teet kun kaverisi haluaa tehdä eri asiaa kuin sinä? 27. Mitä teet kun sinua suututtaa? 28. Miten lohdutat kun kaverillasi on pahamieli? 29. Mitä teet jos sinulle tulee riitoja jonkun kanssa? 30. Keneltä pyydät apua kun tarvitset sitä?	3, 5 1, 5 3, 5 3, 5 2, 5
7. Aasia / Tunteet ja Toiveet	31. Mikä tekee sinut iloiseksi? 32. Mitä pelkää? 33. Missä olet hyvä? 34. Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit? 35. Mikä sinusta tulee isona?	1, 5 1, 5 1, 5 1, 3 1, 5
8. Maali / Muuta	36. Mitä tavallinen päiväsi sisältää aamusta iltaan? 37. Mikä sinusta tässä pelissä oli hausointa? 38. Mikä sinusta tässä pelissä oli tylsintä?	3, 4, 5, 6 1, 4 1, 4



RETKIPASSI

NIMI:

IKÄ:

OMA KUVA:

A large empty rectangular box with a black border, intended for a person to draw their own picture.



VASTAUSTEN KOONTILOMAKE

Lapsen nimi: _____
Terapeutti: _____

ikä: ____ v. ____ kk.
Pvm: _____

1. Grönlanti/ Koulu:

1. Millaista sinulla on koulussa?
2. Mikä koulussa on sinulle helppoa?
3. Mikä koulussa on sinulle vaikeaa?
4. Mitä teet välituntisin ja kenen kanssa?
5. Keneltä saat tarvittaessa apua läksyihin?

2. Pohjois-Amerikka / Kaverit

6. Millaisia kavereita sinulla on?
7. Millainen kaveri sinä olet?
8. Mitä teette kavereiden kanssa?
9. Kenen kanssa viihdyt parhaiten?
10. Viihdytkö mieluummin yksin vai kaveri-ryhmässä?

3. Etelä-Amerikka / Perhe ja Koti

11. Keitä kuuluu perheeseesi?
12. Mitä teet yhdessä perheesi kanssa?
13. Mitä toivoisit että tekisitte yhdessä perheesi kanssa?
14. Mihin kotitöihin osallistut?
15. Mitä et saa tehdä kotona?



4. Delfiiniriutta / Vapaa-aika

16. Mikä on lempi puuhaasi?
17. Mitä teet viikonloppuisin?
18. Mitä harrastuksia sinulla on?
19. Mitä haluaisit harrastaa?
20. Mistä tekemisestä et pidä?

5. Afrikka / Itsestä huolehtiminen

21. Miten kuljet koulumatkat ja kenen kanssa?
22. Millaisia ostoksia teet itse?
23. Millaista välipalaa olet itse valmistanut?
24. Mitä teet kun olet yksin?
25. Missä ja miten nukut yösi?

6. Australia / Selviytymiskyky

26. Mitä teet kun kaverisi haluaa tehdä eri asiaa kuin sinä?
27. Mitä teet kun sinua suututtaa?
28. Miten lohdutat kun kaverillasi on pahamieli?
29. Mitä teet jos sinulle tulee riitoja jonkun kanssa?
30. Keneltä pyydät apua kun tarvitset sitä?



7. Aasia / Tunteet ja Toiveet

- 31. Mikä tekee sinut iloiseksi?
- 32. Mitä pelkää?
- 33. Missä olet hyvä?
- 34. Jos saisit esittää kolme toivomusta, mitä toivoisit?
- 35. Mikä sinusta tulee isona?

8. Maali / Muuta

- 36. Mitä tavallinen päiväsi sisältää aamusta iltaan?
- 37. Mikä sinusta tässä pelissä oli hausointa?
- 38. Mikä sinusta tässä pelissä oli tylsintä?

Muut havainnot ja huomiot pelitilanteesta:

Yhteistyökumppanin palaute
Toimintaterapeutti Arja Pilhjerta
HYKS NaLa
Sörnäisten lastenpsykiatrian poliklinikka

Palaute 19.10.2010

Opinnäytetyö: Reissuleijona
Tekijät: Anna Pussinen ja Jenny Starck

”Reissuleijona” pelin kehittäminen on lähtenyt liikkeelle tarpeesta saada uusi toiminnallinen haastattelumenetelmä sekä arviointi- että terapiakäyttöön. Jo ensimmäinen peliversio teoriaosuuksineen oli hieno kokonaisuus mutta käyttökelpoisuuden lisäämiseksi työ kaipasi vielä sisällön kehittämistä. Siinä tehtävässä opiskelijat ovatkin onnistuneet upeasti!

Työn on tehnyt hyvin haastavaksi se, että pelin kehittämisessä jouduttiin huomioimaan monia asioita samanaikaisesti (sisältöä, rakennetta, konkreetteja pelivälineitä jne.). Lisäksi prosessi edellytti useita tutkimusvaiheita ja erilaisten tutkimusmenetelmien käyttöä. Tulosten ja sisällön analyysi näkyi hienosti tulkinnoissa, omien kriittisten johtopäätösten esille tuomisessa. Tämä tuli esille siten, että työ muuntui tarpeiden mukaisesti koko ajan työskentelyn edetessä. Mielestäni opiskelijat onnistuivat aidosti kehittämään pelin käyttökelpoisuutta toivotulla tavalla ja usealla tasolla. Jenny ja Anna käyttivät ohjausta hyvin suunnitelmallisesti, mikä näkyi esim. siten, että he olivat ennakoiden valmistelleet kysymyksiä, joista halusivat keskustella ohjaustilanteissa. Opiskelijat huomioivat välittömästi muutosehdotukset siirtäen ne käytännön toimenpiteiksi.

Jo nyt opiskelijoilta saadun uuden tiedon ja kokemusten myötä on syntynyt ajatus siitä, että peli on selkeästi toimivampi ja käyttökelpoisempi monella tavalla. Erittäin arvokasta kehittämistyössä on mielestäni aineisto, minkä opiskelijat ovat keränneet ”tavallisten lasten” kanssa pelaamisesta. Niistä saadun tiedon ja kokemusten pohjalta pelin käyttöönotto lastenpsykiatrien potilaiden kanssa vaikuttaa aikaisempaa helpommalta. Jatkossa voitaisiinkin ehkä lähteä jo keräämään kokemuksia lapsista, joilla on esim. psykiatrinen diagnoosi.

Kiitän Annaa ja Jennyä siitä, että he uskaltivat tarttua näin haasteelliseen ja laajaan kehitystehtävään. Mielestäni he ovat selvinneet hienosti kaikista osa-alueista ja kaikista tutkimusprosessin vaiheista säilyttäen työskentelyssään hyvin ”punaisen langan”. Työ on tuottanut todellisia tuloksia ja mahdollistaa uuden pelin käyttöön oton lastenpsykiatriassa työssä.

Onnea ja menestystä toimintaterapeutin urallenne!

Helsingissä 19.10.2010 Arja Pilhjerta